

차세대 게이머가 선택한 차세대 종합보험

GAME CAMP

송년 특집호

「야가미 이오리」 멋쟁이 브로마이드 증정

1998

창간 특집

- ▶ 「장갑기병 보듬즈」 신화면 독점공개
- ▶ 오리지널 세련판 「하우스 오브 테드」 최초공개
- ▶ 에닉스의 진짜 야심작 「헬로 찰리」 긴급입수
- ▶ 「태왕전설64」 필살 커맨드 신속공개
- ▶ 「모탈컴배트4」 극악 커맨드 태공개
- ▶ PC용 「삼국지V」 대거수록

하반기 챔피언점수 당첨자 / 창간 5주년 사은잔치 당첨자 발표

특별기획 N64 컨트롤러 만들기
합체로봇의 허와 실 파헤치기

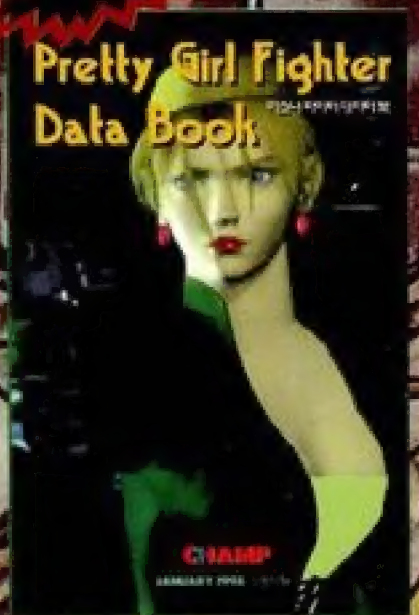
제3회 철권3 전국 팀배틀 소식
남코사 협찬 「리베로그란데」 게임경진대회

집중공략

- N64용 디디콩 레이싱
- SS용 데빌사마나 소울해커즈
- J리그 프로축구 클럽을 만들자2
- X맨 VS 스파
- PS용 아인헌더
- 크래쉬 밴디쿠트2
- 그랜스트림전기

내지부록

특별부록



부수공사기구 한국ABC가입

정가 6,500원



ISSN 1227-7177

KRUSH KILL 'N DESTROY

KKND 익스트림(스페셜 에디션) 발매 기념 대고객 사은 이벤트!!

기존 KKND 게임을 구입하여 주신 분들께 감사드리며,
KKND 익스트림(스페셜 에디션)의 발매와 더불어
기존 KKND 게임을 가지고 계신 분들께
아래와 같이 대고객 사은행사를 하오니 많은 참여 바랍니다.

방 법 : 기존 KKND CD ROM을 행사지정 매장에 가져오시면
KKND 익스트림(스페셜 에디션)을
19,800원에 교환하여 드립니다.

기 간 : 게임 발매 후 한달간 (발매시기 문의처 참조)

행사매장 : 서울 용산터미널 상가 2층 애니미디어 직매장
서울 서초동 남부터미널 국제전자센타 9층
애니미디어 직매장
지방 광역시 애니미디어 거래점 (문의처 참조)

문 의 처 : 02)596-5811, 02)718-7883-4, 02)3465-0852

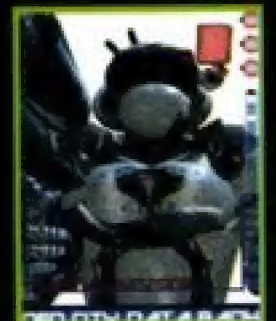
KKND 익스트림(스페셜 에디션)의 특징

- 무궁무진한 KAOS MODE
- 총50개 미션 (기존 30개 미션 + 신규 20개미션)
- 쉽고 향상된 멀티플레이어 맵
- 게임 진행 속도향상
- 향상된 인터페이스

KKND 익스트림 사용환경

Windows 95전용
Pentium 75이상
16MB RAM
2배속 CD-ROM 드라이브
IMB SVGA 그래픽 카드

서기 2010년
무인전투시스템과의 생존 전략
기계가 세상을 지배하는 날
용사여 깨어나라
최강의 SF머드게임
"사이버존"(Cyber Zone)



유니텔, 나무누리, 하이텔 go cyber 천리안 go cz 인포샵 open

ANIMEDIA
애니미디어

판매처: 596-5811

SAMSUNG

삼성영상사업단

A/S문의:(02)3458-1311

홀로 일어서는
외로운 혈투!

RPC 방식의
정통 아케이드!!!

INDICATE

인디케이트

판매원

CD타운(株)
TEL. 701-0044

공급원

SAMSUNG
삼성영상사업단

SEGA SATURN™

SEGA SATURN은 세가에서 개발한 32비트 가정용 비디오 게임 콘솔이다.



KDS
Korea Data Systems
(주)코리아데이타시스템스

영화감독을 꿈꾸는 당신. 이제 그 꿈을 실현할 때가 왔다!

영화감독이야기

영화감독 시뮬레이션

영화만들기 데이상 희망으로만 간직하지 않아도 된다.
 영화감독 이야기를 통해
 나만의 독특한 영화를 맘껏 만들어 보자
 주인공 캐스팅에서부터 모든 제작이
 나의 손에 의해서 이루어진다.
 나의 손끝에서 오늘 불멸의 명작이 탄생할 것이다.

멜로에서 SF, 액션, 코메디, 다큐멘트...
 어떤 영화를 만들어볼까?



특징

- ◆ 160명에 달하는 다양한 캐릭터 ◆ 리얼타임으로 전개되는 살아있는 캐릭터 ◆ 〈멜로〉〈인간애〉〈다큐멘트〉〈액션〉〈코메디〉〈서스펜스〉〈SF〉〈로봇〉〈장편영화〉 ◆ 제작한 영화와 그 평가에 의해 변하는 멀티 엔딩
- ◆ 각본, 기자재, 캐스팅, 스케줄관리, 연출 편집작업 ◆ 제작된 영화를 평론가들이 세밀하고 완벽하게 평가 ◆ 엔딩을 한 번 본 후 자유롭게 원하는 대로 촬영하는 시뮬레이션모드 삽입 ◆ TV출연, 결혼 등 다양한 이벤트



TEL (02)753-0278 FAX (02)318-0189
 하이텔·천리안·나우누리 ID : TONGKUN
 인터넷 ID : <http://www.tongkun.com>

SEGA®

“나는 보고말았어...”



이사온 첫날부터 들려오는 이상한 소리...
도대체 뭐 하는 거야?
살금살금 - 조용조용 - 씯!
그 순간, 난 보고 말았어
근데 근데 ... 세상에 이게 뭐야
내가 갖고 싶던 그 게임기, 바로 새턴이잖아 ~



최고의 게임사양을 갖추고,
완벽한 A/S까지 보장받는 - KDS 세가새턴
바로 그 KDS 세가새턴의 매력에 아마 푹~~~ 빠지실겁니다.

• 판매원 : (주)두고정보통신 (컴마을)
• A/S : 두고 CNC 서비스(주)
• 수입원 : KDS (주)코리아 데이터 시스템스
S/W 사업팀
TEL: 02)551-0574 ~6 FAX: 02)551-0577

KDS
Korea Data Systems
(주)코리아데이터시스템스

하이콤 게임프라자만이 드리는 Big 이벤트 !!!

하이콤
게임 프라자
한남점 795-5765

행사1
Big
자사제품 구매고객에게
에반게리온 고급 퍼즐을
드립니다.



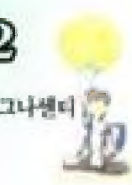
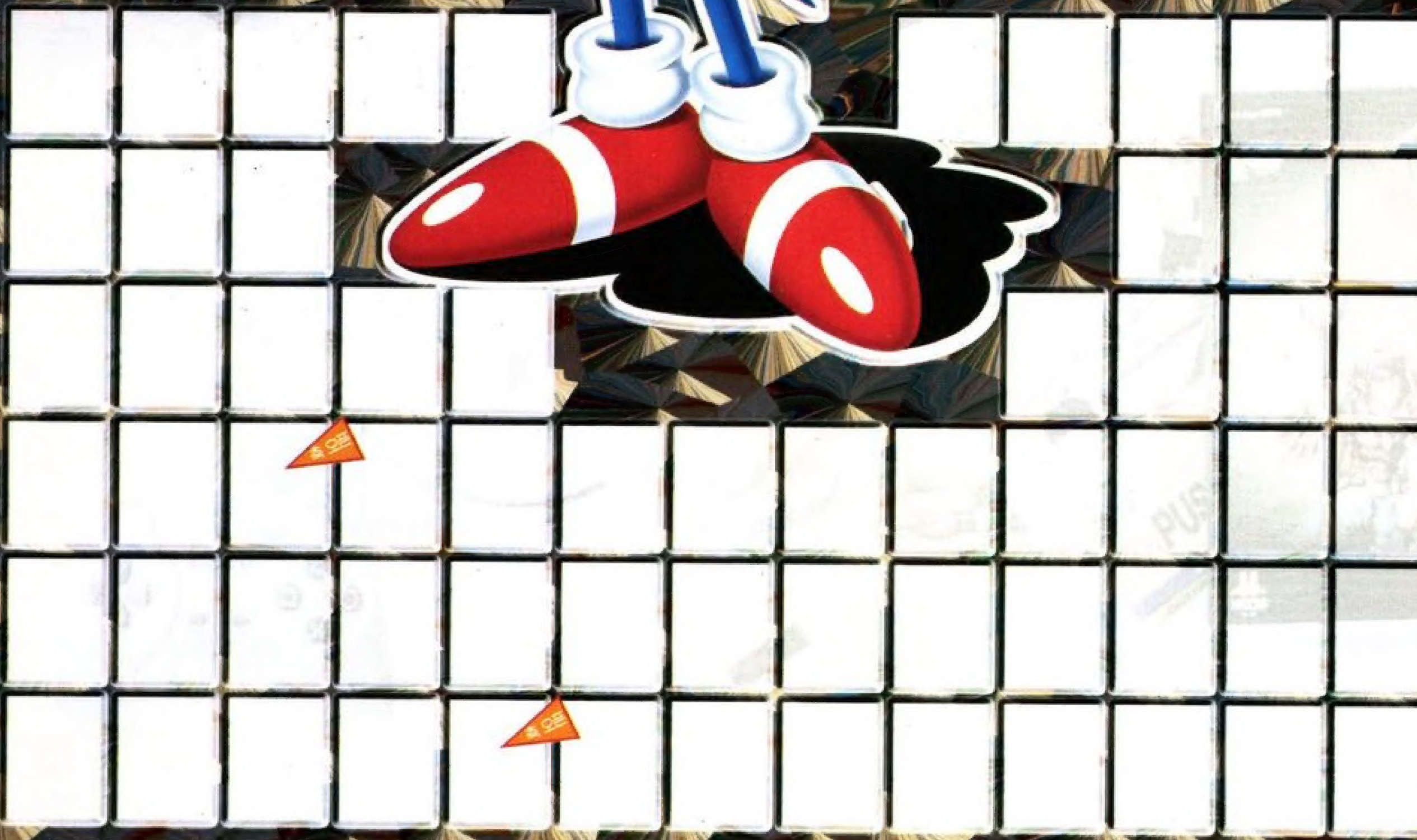
행사3
Big
한국형 새턴
발매기념
버추어-온 게임
CD증정




행사2
Big
방문 전고객에게
쥬센샤오 및 판타
랏사 포스터를 드
립니다.



행사4
Big
한국형 메가드라
이브2 발매기념
한글화게임 무료
증정

“하이콤이 게임시장을 주도합니다.”



←가이스터즈



←코룸2

▼쥬센사요



←에반게리온



하이콤게임프라이자 연말 특별 가맹 캠페인
 기 간: 97년 11월 1일부터 12월 31일까지
 대 상: 전국의 기존게임전문점 및 신규오픈점을 대상으로 합니다.
 (선착순 50개점 한정)
 심 사: 신청서 접수 후 본사에서 상권조사를 기초로 합니다.
 (인구기준 1개점 선정)
 문 의 처: (대)795-5765 (직)796-3208(직접내사 환영)
 * 하이콤게임프라이자 가맹신청서는
 (140-210) 서울시 용산구 한남동 686-42 파크랜드 B/D
 (주)하이콤 프라자 사업팀 담당자 앞
 (팩스): (02) 793-2329, (02) 796-7484

- 특전1) 기간중에는 가맹비 500만원을 받지않습니다.**
 - 특전2) 가맹시 기념상품**
(PC게임 30종 각 1개씩) 무료 증정
 - 특전3) 홍보**
-TV광고: 향후 (주)하이콤에서 근일간 실시 예정인 TV광고에 "하이콤게임프라이자"를 홍보 할 예정입니다.
(12월중 - 에반게리온, 매가드라이브2, 코룸2 등 TV CF예정)
-유명5개게임잡지에 약도를 포함한 광고를 매월게재
 - 특전4) 초기 지원품 무상증정**
(판매일지, 회원노트, 포스터, 폴리백 등...)
 - 특전5) 판촉물 무상 공급**
-게임기 상품정보, 상품소개서, 카탈로그, 판촉물등을 무상으로 받으실 수 있습니다.
(예: 게임 브로마이드, 에반게리온 T-셔츠, 에반게리온 캐릭터 달력 등)
 - 특전6) 판촉행사 무상 참가**
-정기적, 수시적으로 실시하는 판촉행사 및 이벤트에 참여할 수 있습니다. (예: 정별 모니터 요원 선발대회, 게임 경진대회 등)
 - 특전7) 최저공급가**
-(주)하이콤이 발매하는 PC게임, 가정용게임기기를 최저 가격으로 공급받으실 수 있습니다.
- 본 지원 내용과 관련하여 어떠한 명목으로도 귀점포는 비용을 부담하지 않습니다 -

게임, 게임기의 모든 것 —
하이콤 게임프라이자

연 말 특 전 과 함 께

여 러 분 을

기 다 름 니 다 !



전혀 새로운 에반게리온과 만난다.

鋼鉄 NEON GENESIS:
EVANGELION
의 GIRL FRIEND

원작에 충실했습니다!!



국내 최고의 성우전에 의한 한글화 더빙!

USER의 기대에 부응하기 위한 국내 최초, 최대의 호화 한글화 작업.
전혀 색다른 게임을 만나실 수 있습니다.

국내 유명 PC통신 투표를 통한 호화 캐스팅

- 이카리 신지 : 이 미자 (MBC나디아 "장" 역)
- 키리시마 마나 : 이 현선 (MBC 천사소녀 네티 "세인트" 역)
- 소류 아스카 랑그레이 : 정 미숙 (투니버스 슬레이즈 "리나 임버스" 역)
- 카츠라기 미사토 : 최 덕희 (KBS달의요정 세일러문 "세라" 역)
- 카지 로우지 : 김 승준 (슬레이어즈 "제르가디스" 역)
- 스투하라 토지 : 강 수진 (런마 1/2 "남자 런마" 역)
- 더빙, 편집 : 국내 유일한 만화 채널 "투니버스"

CPU 486DX4 100MHz 이상
메모리 16MB 이상
CD-ROM 4배속 이상
HDD 80MB 이상의 공간
해상도 640X480 이상의 16Bit칼라
SOUND 16Bit SOUND 카드



에반게리온 불법복제물 철저단속!

에반게리온PC게임을 불법으로 복제하는것은
법으로 금지되어있습니다.
불법복제를 하는것을 보신 분은 연락을 주십시오.
연락을 주시면 소정에 사례가 기다리고 있습니다.
신고처)02-795-5765(500-502)
Hitel : HICOMI 나우누리 : HICOMI
※ PC의경우 : 게시물 장소와 게시자
이름을 명기 해 주세요.

RADICA:™

CNN 선정
히트상품

절찬리 발매중

권장소비자 가격: ₩ 43,000



릴 전자 낚시 게임기

- ① 실제 릴 낚시와 같이 릴을 던지고 입질시 낚아채는 행동으로 게임진행
- ① 현장감 있는 사운드, 짜릿한 진동손맛
- ① 어군탐지기 풍향기 장착
- ① 날씨/수질에 따른 18종의 미끼 선택

※ 유사품에 주의하십시오

현재 시중에 유통되고 있는 릴 낚시 게임기는 RADICA 정품게임기에 비해 전력 소모량이 많고 불량 및 조작상의 문제점을 많이 나타내며 고장시 A/S 보장이 되지 않습니다.

12월 발매예정



TANK ASSAULT



SUB HUNT



RADICA 국내 발매 기념

P/S 타기 특별사은 대잔치

응모요령: 라.디.카 라는 글자를 문장의 맨앞에 놓고 3행시를 보내주세요. 크믹한 내용도 좋고 라디카 게임기와 관련된 내용이면 더욱 좋습니다

시상내역: 대 상 1편: P/S 1대
 최우수상 10편: RADICA 릴 전자낚시 게임기 각 1대
 우수 상 2편: RADICA 탱크 및 잠수함 각 1대
 장 령 상 5편: RADICA 골프 각 1대

응모기간: 1997. 12. 10~1998. 12. 30.

당첨자 발표: 게임챔프 98년 2월호 게재

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
 월간 게임챔프 "RADICA" 3행시 담당자 앞



한국 판매원
수정통상

TEL: (051)317-4417 FAX: (051)317-4418
 부산광역시 사상구 감전 1동 152-2(산업용제 유통상가 1동 124호)

취급점 및 A/S센터

서울·게임본부 02)701-1667
 서울·세영플러스 02)3463-7311
 부산·태원상사 051)805-8968
 대전·토이스토리 042)535-0660

충무·컴마을 0557)648-1970
 거제·컴퓨터마을 0558)637-1970
 김해·아트월드 0525)36-2420

한글화
12월발매

Bulk Lash

벌크슬래쉬

캐릭터마다 준비되어있는 신감각의 연애슈팅 게임!!
실시간 렌더링에 의한 360° 회전가능!!
RPG를 가능케하는 각 캐릭터들의 레벨업!!

(주)우영시스템

서울시 강남구 신사동 682-10 우영빌딩 5층
TEL: 02-3445-4854 FAX: 02-3445-4855

© HUDSON SOFT

CHUNG

Computer Graphics
www.chungcg.com

입학상담 3444-8522~4
압구정역 4번출구 계룡빌딩 5층

◆ 멀티미디어 전문가 과정 23기 모집 (1월12일 개강)

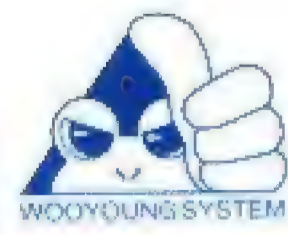
최 컴퓨터그래픽스의 정규 교육과정은 6학기(1년)로 구성된 1년제로서 이는 다시 8개월의 필수과정과 4개월의 전공과정으로 세분화되어 있습니다. 교육은 주 5일·1일 4시간의 강의로 진행되며, 풍부한 실무경험을 바탕으로 한 전문 교육팀이 이론과 실기를 나누어 교육하고 있습니다.

정규교육과정 (1년) 컴퓨터 기초이론 / 조형예술 / 아이콘 디자인 / 2차원 애니메이션 / 이미지 프로세싱 / 3D 일러스트레이션 / 3차원 모델링 / 렌더링 / 3차원 애니메이션 / 멀티미디어 저작도구 / 인터넷 / 웹 디자인 / HTML / 멀티미디어 유틸리티 / 디지털 영상편집 / Internet 저작도구 / 디지털 페인팅 / JAVA / VRML / 졸업작품 기획·제작 / 포트폴리오

특별 교육과정 (2개월) 3D Studio MAX 과정 / 인터넷 웹디자인 과정 / M.M Director 과정 / Photoshop 과정

제대로된 교육만이 전문가를 만듭니다

한글화
12월 발매



(주)우영시스템
 서울시 강남구 신사동 582-10 계동빌딩 3층
 TEL: (02)3445-4854 FAX: (02)3445-4855

© 1996 · 97 SUNSOFT

확장팩 사용 소프트웨어
 이 게임은 「세기재팬CD」와 「확장팩」을 함께 사용하여 주시기 바랍니다.
 「확장팩」은 필요로 하는 모든 소프트웨어에서 사용이 가능합니다.



삼국지 영구 보존판, 삼국지 컬렉션!

삼국지 시리즈의 발자취를 더듬는다 삼국지시리즈 11가이 한 장의 CD속에 체계적으로 수록. 이제 새로이 단정되어 여러분께 다가오는 삼국지 컬렉션. 이 한 장의 CD로 여러분은 삼국지 매니아의 세계에 빠져들게 된다.

삼국지 시리즈의 메인그래픽 추가

CD음원의 오리지널 BGM 11곡 삽입으로 음악CD활용 가능

三國志

Collection



삼국지 Ⅱ



삼국지 Ⅲ

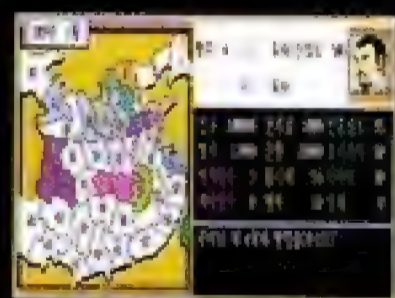


삼국지 Ⅳ

게임의 특색

삼국지 게임의 변화를 동시에 느껴볼 수 있는 새로운 형태의 게임

● 삼국지 2



- 1) 매복의 득, 구호탄량 등의 계약요소 도입
- 2) 원군, 공동작전 등의 외교요소
- 3) 일기토, 복병 등 실전을 방불케하는 게임요소
- 4) 자기이름으로 군주 설정 가능
- 5) 6편의 각기 다른 시나리오로 진행되는 멀티시나리오 방식

● 삼국지 3



- 1) 적제적소의 인재 동용으로 효율적 조직운영 가능
- 2) 추가등록가능 장수 포함 약 500여명의 장수 운영
- 3) 국가단위 전략에서 도시단위 전략 구사로 보다 다양해진 전투모드
- 4) 8명까지 군주설정 가능, 바뀌가며 전략 구사 가능

● 삼국지 4



- 1) 변방의 이민족 등장
- 2) 혈영장수를 이용, 일족으로 패권쟁취
- 3) 각 장수의 능력을 [특성]으로 개별적 표시
- 4) 멀티시나리오



서울특별시 송파구 오금동 23-2 범야 BLDG 2 층
TEL : (02)401-2531~2 FAX : (02)449-5367 A/S : (02)449-5364 http://www.bisco.co.kr





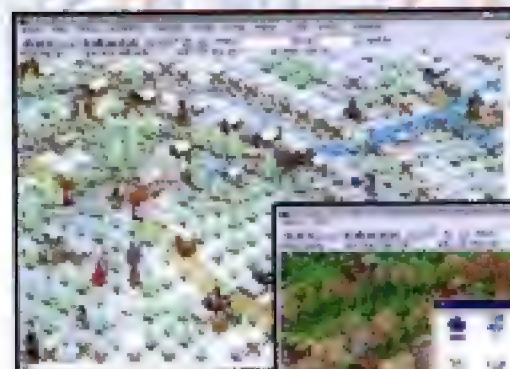
KOEI가 탄생시킨
영웅호걸 전기!!

역사시뮬레이션게임

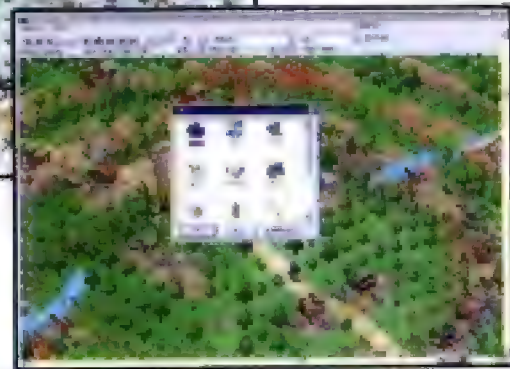
수호전

천도 108성

일어서라! 진정한 영웅호걸들이여! 간신 고구의 토벌은 양산박 108 호걸들에게...



[수호전-천도 108성]은 108명의 호걸들의 활약을 그린 중국 최대의 전기 소설 [수호전]을 토대로한 전략 시뮬레이션 게임입니다. 12세기 중국 북송 말기를 무대로, 플레이어는 관리들에게 쫓기는 호걸의 한사람으로 등장하여, 나라를 어지럽히는 간신 고구 토벌을 목표로 요새를 선택, 호걸들을 설득하여 인재를 모으는 동시에 물자확보, 군비증가 등, 부국강병을 도모함으로써 간신 고구 토벌의 발판을 마련해야 합니다.



특 색

- ① 자신만의 전략요새를 건설!
초기에는 초리한 자신의 요새를 전략, 기술적 판단을 거듭하면서 양산박같은 대요새로 발전시켜 갑니다.
- ② 요새의 변화, 발전 모습은 리얼타임
전략 전술이 중요한 전투장면은 번방식을 적용하여 리얼타임의 한정감과 번방식의 정세함을 동시에 맞출 수 있습니다.
- ③ 현 주먹으로 호랑이를 죽인 임충, 현자 사천, 과력의 스님

노처심, 의리의 사나이 무승등 수호전을 처음 접하는 매니아들도 각 캐릭터의 인물정보를 살펴 볼수있어서, 게임에 흥취 빠져들 수 있습니다.

④ 플레이어가 지을수 있는 건물은 논밭, 여향등의 석량 생산시설, 요새와 함정, 대장간등의 군사시설, 그외에도 흥영정, 술집등 다양하게 설정되어 있습니다.



무선게임기의 신화 - 캡틴

게임덩크가 탄생시킨 또 하나의 무선 게임기

- TV와 게임기가 무선으로 연결 작동
- 저렴한 가격에 게임매니아의 만족은 100% 충족
- 이 가격에 이만한 게임기를 보셨습니까!
- 다른 게임기와 꼭 비교해 보십시오
- 덩크가 만듭니다!
- 덩크는 플라스틱 케이스부터 자체생산을 통한 원가절감을 소비자에게 고스란히 돌려드리겠습니다

영상·음성
유·무선겸용



캡틴의 특징

- 패드에 있어서 타의 추종을 불허하는 하이테크 6버튼 컨트롤러
- RF단자 금도금 채택
- 3가지 혁신적인 다양한 칼라(검정, 노랑, 빨강)



17년 용고집... 오직 게임기만 만드는 기업

덩크컴퓨터시스템

서울시 동작구 신대방동 686-4
TEL) 842-4606~7 FAX) 842-4606

게임기 게임편

소매가격과 중고가격 ☎ 700-3445

▶ 서울·경기도는 700-3445/ 기타지역은 700 앞에 (02)를 눌러주세요 ◀
 ☎ 원하시는 고유번호를 천천히 정확하게 눌러주십시오 ☎

고유번호	게임명	고유번호	게임명	고유번호	게임명	고유번호	게임명	고유번호	게임명
1011	브레스 오브 파이어 3	1028	왕오브 화이트즈 96	1044	타임 보관 시리즈	1061	에반게리온 I	1078	로드스도 전기 4
1012	뉴식전국	1029	피슬 보물보물	1045	신세기 에반게리온	1062	퀵비디스 I	1079	리얼 마작
1013	삼국지 II 파워업 키트	1030	워닝 일렉트	1046	디지털 카드 라이브러리	1063	라스트 브론즈	1184	악마성
1014	폴리스 노스(터 베스트)	1031	디지털 리그야구	1047	데자몽 2	1064	글로본 아이터즈+램	1185	킹 96
1015	메이저 리그 베이스볼	1032	어몬드 큐어	1048	슈퍼로봇 대전 F	1065	왕오브 화이트즈 96+램	1186	서무라이 4
1016	트리플 플래어 97	1033	공각 기동대	1049	센터포스	1066	원천 중계야구 97	1187	메탈슬릭
1017	마블 슈퍼 히어로즈	1034	퀴즈 무지개 마음에 지적	1050	무사도 열전	1067	링크릿사 4	1188	루나더 실버스타
1018	프론트 미션 세컨드	1035	토발 2	1051	어급생	1068	와쿠와쿠 7	1189	테일즈 오브 원타시아
1019	택틱스 오우거	1036	철권 2	1052	게임전국	1069	기동전함 나데스크	1190	마리오 R
1020	바이오 하자드 디렉티스 썬	1037	살랑야구	1053	소닉짱	1070	장공 훈련대	1191	마리오 컬렉션
1021	에이스 컴뱃	1038	슈퍼로봇대전 F	1054	아웃트렌	1071	고예몽	1192	링크릿사
1022	바이오 하자드	1039	와이널 원타지 택틱스	1055	원타지존	1072	투록	1193	색이닝 포스 2
1023	두근두근 메모리얼	1040	악마성	1056	사라만다	1073	스타폭스	1194	동급생 2(한정판)
1024	크래쉬 밴티크	1041	부요부요	1057	마블 슈퍼 히어로즈	1074	살랑야구		
1025	마리아 어프리에		SUN FOR SEGA NET	1058	가시안 히어로즈	1075	마리오 64		
1026	와이널 원타지 7	1042	젤드나 실드	1059	영사	1076	바람의 전설 제너두 I		
1027	사카 프론티어	1043	기동전사 Z건담(후편)	1060	삼국지 4	1077	천외미경 I		
고유번호	게임기 명칭	고유번호	게임기 명칭	고유번호	게임기 명칭	고유번호	게임기 명칭	고유번호	게임기 명칭
1001	미니컴보이 포켓	1002	미니 컴보이 구형	1003	울트라 64	1004	세턴	1005	플레이 스테이션

P.C 게임편

중고게임 유통가격 ☎ 700-3320

☎ 원하시는 고유번호를 천천히 정확하게 눌러주십시오 ☎

고유번호	중고게임명	고유번호	중고게임명	고유번호	중고게임명	고유번호	중고게임명	고유번호	중고게임명
1001	캠퍼스 러브 스토리	1028	셋트 마이터 3	1046	오용원	1065	피팩트 워폰	1225	폴리팝
1010	어둠	1029	파랜드 택틱스	1047	마법사가 되는 방법	1066	졸업 크로스월드	1215	X.S
1011	폴리크롬	1003	작은 신들의 전쟁	1048	그래스톤 사가	1067	생사도	1209	에베루즈
1012	코롱	1031	사일런트 노바	1049	대항역시대 3	1068	어센던서	1224	성준연기
1013	파랑	1032	스크리머 2	1005	디스트릭션 터비	1069	대전략 마스터 컴뱃	1210	비주어 갑
1014	M.A.X	1033	마이트 앤 메직 영웅전 2	1050	무사도 열전	1007	NBA 라이번 97	1223	어랑전설 3
1015	피파 97	1034	슬램 앤 쎌	1051	파이어 파이트	1070	맥 워라이어 2	1218	협곡 영웅전 3
1016	어노센트 투어	1035	무인도 이야기 3	1052	여만전서록	1071	워윈드	1211	미트퍼켓
1017	삼국지 5	1036	테이토나 U.S.A	1053	디스트월드 2	1008	전사 라이언	1216	어스 2140
1018	K.K.N.D	1037	삼국전의 2	1054	동급생 2	1009	베트맨 포레버	1222	인디펜던스 데이
1019	M.D.K	1038	유전자 전쟁	1056	창세기전 2	1072	툼레이더	1219	파이어
1002	래리 7	1039	혈로우 대통령	1057	그랑프리 2	1206	파랜드 스토리	1221	카르마
1021	어드라인	1004	신혼일기	1058	삼국지 공명전	1207	if-22 램터	1212	백발유령전
1022	마이프랜드 쿠	1040	삼국지 영웅전	1059	부요부요 2	1213	비그투	1220	영웅전설 4
1023	팬서 드래곤	1041	레이맨 폴리스	1006	팔여산 이야기 2	1227	다크레인	1078	파랜드 택틱스
1024	커맨드 앤 컨커 레드얼럿	1042	심콤파터	1061	타임 코만도	1217	대전략 5	1079	영전록
1025	스파이 크래프트	1043	미애군 전투기 97	1062	헌터 헌터드	1208	도쿄 악화		
1026	다이블로	1044	파랜드 사가	1063	에너지 내이션	1226	듀크 뉴컴 3D		
1027	영웅전설 3	1045	황구는 못말려	1064	워크래프트 2 미션 70	1214	로거스 알파		

열린계임



게임기 도매 전문점

각종 게임기 및 주변기기
게임 소프트웨어, 악세서리

전국 체인협력점 모집

게임기 도매 상담

신규 오픈 및 폐업 전문

확실한 A/S 보장(자체수리실 운영)

우수 협력업체 적극 지원

열린계임

TEL 02)707-2048 706-8585

FAX 02)707-2047

서울시 용산구 한강로 3가 2-8 나진상가 13동 라열 211, 212호

산본 게임마트

산본 게임마트는 게임을 사랑하는 여러분과 항상 함께합니다

산본 게임마트에서는...

넓은 매장에서 모든 종류의 게임기와 게임 CD(팩)을 구비하고 있으며 아주 싼 가격에 구입하실 수 있습니다

문의전화 (0343)94-4047

오전 11:00

오후 21:00

통신판매 환영

◆ 확실한 A/S 보장 ◆

- 중고 게임기 고가 매입
- 게임 CD, 팩 고가매입
- 중고 게임기 보상 교환 판매
- 고장난 게임기 무상수리 서비스
(단, 주요부품 교체시 부품값 부담)
- P/S, S/S, N64 도매가 판매
- 신종 게임 신속공급 (발매 당일)

통신판매 계좌번호

국민은행: 264-21-0040-810

외환은행: 069-18-31795-1

농협: 211076-52-032685

한일은행: 232-055488-12-001

예금주: 마경미



주소: 경기도 군포시 산본동 산본 6단지 을지상가 지하 32, 33호
*첫째, 셋째주 화요일은 정기 휴일

게임기 · 소프트웨어 캐릭터 전문매장

게임마스터/하비클럽



- 중고 게임기 · 소프트웨어 고가매입
- 게임관련 전품목 최저가 판매
- 사진 · 브로마이드 · 화보집 · 음악 전문취급
- 개업 및 폐업문의 환영

안양 게임마스터 (0343-41-1365)

백달 삼거리에서 안양고 방향 좌측편 첫번째

안산 게임마스터 (0345-474-3884)

안산 중앙전철역 맞은편 월드코아쇼핑 3층

성남 현대게임마트 (0342-753-4360~1)

신용 전철역 개찰구 왼편 첫번째 지하상가 매장

전안 게임마스터 (0417-555-1425)

전안역 지하상가 입구(역전 지하상가 89호)

명일동 하비클럽 (02-3426-8951)

명일 사거리에서 고덕동 명일여고 방면 50M

진주 하비클럽 (0591-43-2729)

금성로터리에서 진중학교 방면 200M

연신내 하비클럽 (02-387-8292)

연신내 지하철 수석, 성산대교 방면 우측편

정취선

오픈기념 무료 사은권

- 본 무료 교환권 지참시
1회 교환료(5,000원상당) 무료임
- 본 교환권은 연신내 하비클럽 및 명일동
매장에서만 사용 가능함



현대게임마트 전국체인점 모집

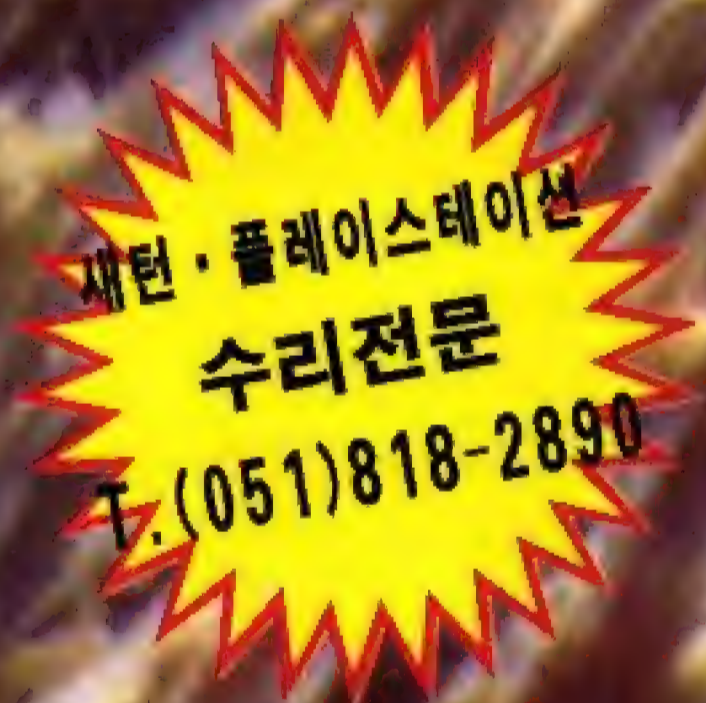
부산, 경남 유일의 총판점 지원업체-부산태원

태원의 문은 항상 열려있습니다!!

체인점 개설시 전폭적으로 지원하여 드립니다.
부산, 경남 최고의 게임유통과 최고의 A/S점
우수체인점 적극지원

축 오픈 게임마트 서면점 T.(051)807-8724

"무궁무진한 서비스를 제공합니다"



부산시 북구연호동 522번지 영신빌딩 303호
TEL.(051)818-2890 FAX.(051)818-2891



게임기 및 게임기 주변기기 전문점

킹카 911



킹카 911

152함 내장용



취급품목

- KING-CAR 911
- RF-CABLE
- MD AV CABLE(신형)
- MD AV CABLE(구형)
- FAMILY-PAD
- 001 PAD
- 게임기 수리용 자재 취급
- CABLE 주문 생산 판매
- KING-CAR 911 (152함 내장)
- 2P AV CABLE
- 3P AV CABLE
- AUTO SWITCH BOX(FAMILY)
- MD PAD
- GOOD BOY PAD



AB 電子 | TEL: 032-679-8551~2 경기도 부천시 원미구 도당동 27-4호

대구 교통비디오 상사

태평로 ← 동인 R →

● 태평라이프 상가 ● 번개시장

● 조흥은행 ● 경북주사당

● 보평합인가전

● 게임시티 2층 배도

● 교통시장

053-423-0953~4
011-826-8671, 012-480-2413

전주 '요성사'

삼익수영장

삼익APT

황호고물

요성사

삼전동 사무소 무제국

요문여중

0652-225-5444
011-654-5443, 012-684-5444

부천 신천리 '게임시티'

신은행 APT 단지

← 부천 → 수원 · 안산 →

신천인삼방원

게임시티

032-694-5176
011-778-5176, 015-273-5176



부산 홈게임 프라자



부산

부산 경남의

현대 슈퍼컴보이

도매 · 개업

전문 업체

삼성 슈퍼 알라 보이



Tetris
(다양한 50여종의 종류)



게임 캐릭터 대량 입하



미니 포켓

구형 신형



게임 주변기기 일체



각종 8BIT 게임기

PC CD-ROM(S/W)

부품 기종을 즉석에서 실비로 교체드립니다

철저한 AS전문

(P/S, S/S 전문)

051)647-1778

P/S, S/S, 미니컴보이 수리용, 부품용으로 매입



- 주소: 부산시 동구 범일 2동 611번지
- TEL: (051)645-2158~9
- FAX: 647-1778
- 울산점: (0522)96-2735

남양주시 게임매장

3만원이면



플레이스테이션 렌즈를 새것처럼

기존의 방식으로 렌즈수리를 할 경우 2~3개월 쓰면 그만이었고, 소리가 끊기거나 렌즈에서 소리가 나는 등 만족스럽지 못하였다. 그렇다고 새것으로 교환하면 8만원이니 드는데 광주게임천국에서 3만원이면 수리하여 새것처럼 오래 쓸수가 있다. 렌즈수리를 받게 됨과 동시에 회원이 되어, 2차수리부터는 회원가에 수리를 받게 된다. 처음 수리를 받게되는 비회원은 4만원의 수리비를 내야한다.

중고 게임기 구함

- 삼성세턴: 19만원까지
- 카마플스: 21만원까지
- 수퍼컴보이64: 19만원까지(팩/ 7만원까지)
- 세가세턴: 17만원까지
- 소니플스: 18만원까지

입금계좌

741-121-006604(광주은행) 유용자
637013-52-106297(농협) 류용자

보낼곳

광주광역시 광산구 도산동 774-21 광주게임천국

중고 게임기 교환

- 삼성세턴을 세가세턴으로: 무료
- 세턴을 플스로: 교환비 1만~2만원
- 플스를 세턴으로: 교환비 1만~3만원

광주게임천국

062)944-6321, 012-653-6321

갈아타는버스:
455, 365, 519, 554, 563, 635, 695, 705, 745, 915
송정리 종점에서 285, 583, 745번 갈아타고 3번째 정거장 (파랑새 예약장)

부산 게임문화는 여기에서 시작된다

방학맞이
특별세일

부산 게임천지

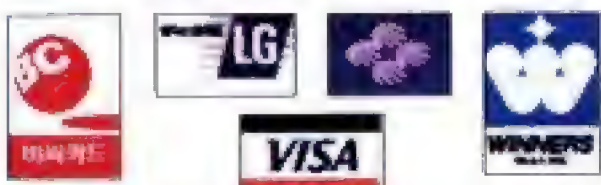
“부산 게임문화의 정도”

부산 게임천지는 항상 정품만을 취급하며 불법 복사 CD는 취급하지 않습니다. 게임 매니아 여러분의 만족도 100%를 위해 항상 최신게임으로 성원에 보답하겠습니다.

(불법복사 CD는 기계에 무리를 초래할수 있습니다)

	<p>신형</p>  <p>구형</p>  <p>미니보이(포켓)</p>	 <p>메가 드라이브</p>	 <p>마스터 드라이브</p>
 <p>N64</p>	 <p>PS</p> <p>카미PS, 100/220V겸용 (100% AS보장)</p>		
<p>통신판매(가격문의 입금확인 발송)</p> <p>신택은행 : 43104-1575703 농협 : 915-12-131274 우체국 : 601054-0033127 예금주 : 안종열</p>		<p>부산공고 동성하이타운 지하1 ■ 게임천지</p> <p>← 남천동 문현동 → 못골시장</p>	 <p>SS</p> <p>카미SS, 100/220V겸용 (100% AS보장)</p>

외환비자, 국민, BC, 워너스 및 은행신용카드 환영



문의전화: (051)647-1770, (051)634-3196

주소: 부산시 남구 대연동 동성 아이타운

차세대 게임기 및 주변기기 완벽구비(전기종, 오리지널 스틱, 염가판매)

포시! 글시!

고로와 돌핀스가
펼치는 감동의 베이스볼
코믹 메이저는
매월 10일 가까운 서점에
서 찾아주세요.



닌텐도64, 새턴을 드립니다!!

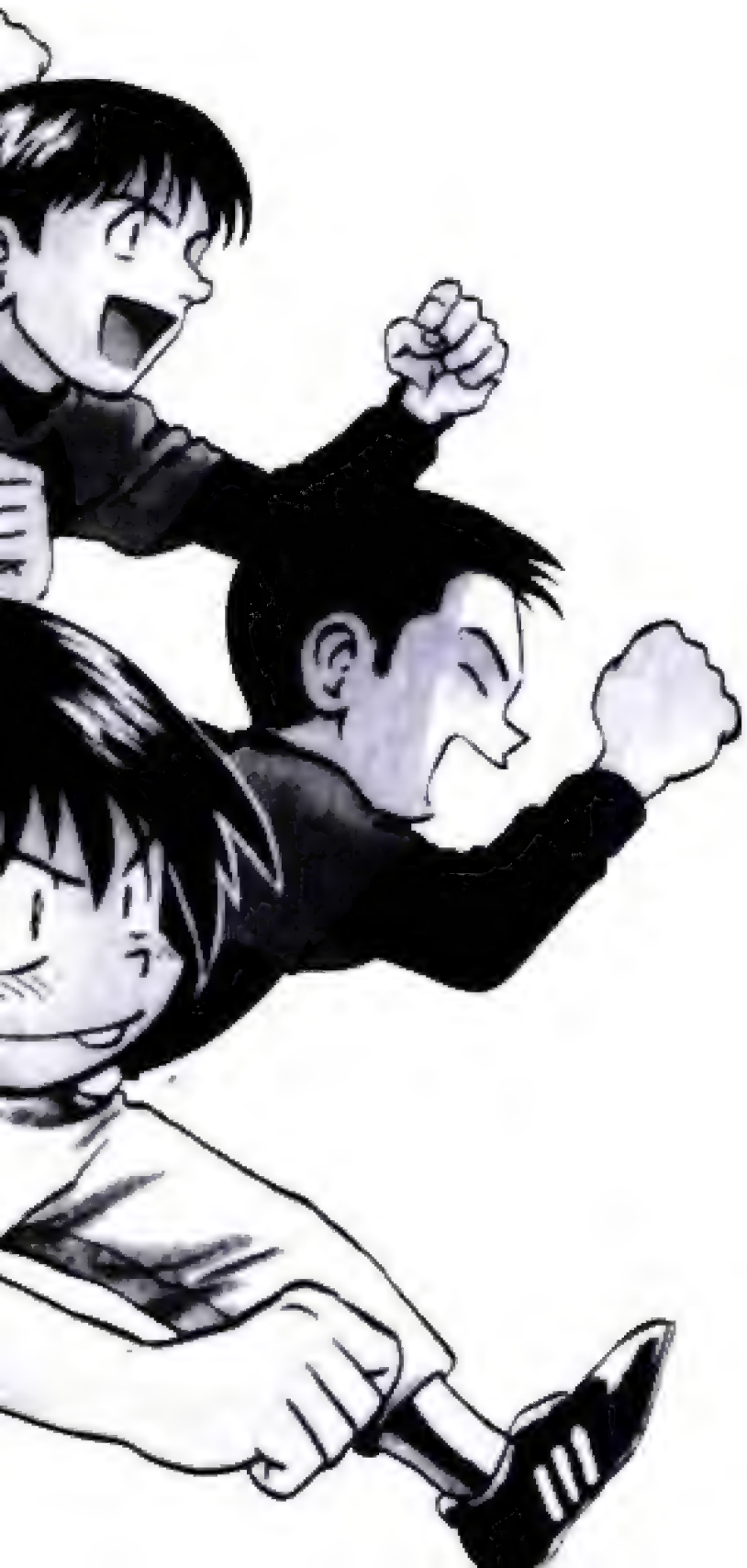


메이저 #11, #12권 속에 들어있는
응모권을 붙여 아래 퀴즈의
정답과 같이 보내주세요,
추첨을 통해 닌텐도64,
플레이 스테이션,
새턴과 최신 IBM-PC 게임 30개를
드립니다.

[문제] 감동의 베이스볼
코믹 메이저의
주인공은 OO

- 응모기간: 1998년 2월 25일까지(당일소인 유효)
- 응모처: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 (우)121-160
- 발표: 1998년 3월 10일 발행 게임챔프 4월호
1998년 3월 9일 하이텔 O1410 인포삼 CHAMP 공지란
- 시상내역: 고로상- 플레이스테이션 1대
시미즈상- 닌텐도64 1대
토시아상- 새턴 1대
행운상- 최신 IBM-PC 게임 30명

■ 응모권이 없는 엽서는 무효처리합니다.



참여!

인포샵 CHAMP

바로 지금! 가입 찬스를 살려라!

가입비는 완전 무료입니다! 인포샵 챔프는 가입비를 절대로 받지 않습니다!

이벤트 내용

연재 : 97년 11월 20일부터 12월 30일까지

어디서 : 인포샵 챔프에서

- 어떻게 : 1) ATDT 01410 입력 후, 인포샵 초기 화면에서 'CHAMP' 입력
 2) CHAMP 초기 메뉴에서 '11번 게임챔프'로 접속!
 3) 접속 후, "ID와 비밀번호 입력하세요"라는 입력화면에서 그냥! ENTER만 친다!
 4) '2번 회원가입 및 수정' 메뉴로 들어가서 회원으로 가입한다!



117번째 가입하신 분
플스 게임 CD 1개



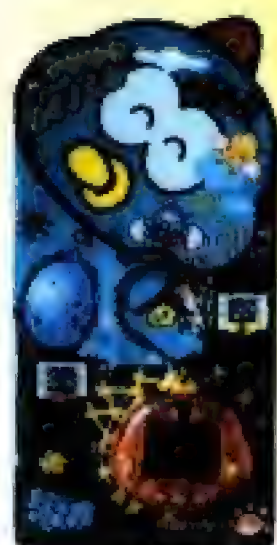
277번째 가입하신 분
닌텐도 64 1대



377번째 가입하신 분
플레이 스테이션 1대 + 플스 게임 5개



477번째 가입하신 분
새턴 게임 CD + 플스 게임 CD 5개



아차상
400번째로 가입하신 분께는
다마고치 1개



677번째로 가입하신분
IBM-PC 최신 게임 CD 1개



행운상
500번째로 가입하신 분께는
이야기 97



577번째로 가입하신분
새턴 1대



참가상
상기 이벤트 기간에 가입하신 분 중
50명을 무작위 추첨,
IBM-PC 게임을 드립니다

이벤트 속의 이벤트

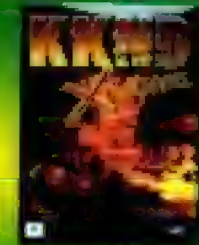
내용 : ID를 만드실 때 자신만의 개성이 톡톡 튀는 그런 ID를 만들어 주세요. ID가 지니고 있는 뜻이나 사연같은 것을 보내 주시면 더욱 좋구요. 예쁜 ID에 응모해 주신 분중 추첨을 통해 다음과 같은 선물을 드리겠습니다.

참가 방법 : 11번 게임챔프안의 91. 예쁜 ID 응모란에서 간단하게 자신의 이름과 사연 등을 적어 주세요.

상품 내역

1등 (1명) 세가 새턴 1대

3등 (5명) (주) 제우미디어 발행의 단행본 1권



2등 (1명) 최신 IBM-PC 게임 1개

참여 기간 : 97년 11월 20일부터 12월 30일까지

당첨자 발표 : 98년 1월 3일 챔프 인포샵 공지사항

*자세한 사항은 ATDT → 01410 → Champ 공지사항을 참조해 주세요

12월!! 'CHAMP' 는 바뀐다!!

지금! 가입하십시오.
가입방법 ATDT 01410 Champ

97년 마지막 퀴즈왕을 뽑습니다!!
과연 97년 최후의 퀴즈왕은 누구인가...

또 하나의 이벤트

- 방법: ATDT 01410 CHAMP에서 14번 도전 챔피언 퀴즈의 각 메뉴에 접속한다. 각 부문에서 높은 점수를 획득, 총점 제 1위의 자리에 오른다.
- 상품: 전체 1등 (닌텐도 64 게임기 + 게임팩 1개)
전체 2등 (플레이 스테이션 1대), 전체 3등 (세가 새턴 1대)
각 코너 1등 (폴스 OR 새턴 게임 CD 1개).

각 코너 2등 (최신 IBM-PC 게임 CD 1개)

■선발방법: 전체 1,2,3등중 각 코너 총점제 실시.

■기간: 97년 12월 2일 부터 97년 12월 31일까지

■발표: 98년 1월 5일 인포삼 공지사항

* 자세한 사항은 ATDT→01410→CHAMP 1번 공지사항 참조

별신 1) 연예정보

신세대 스타들의 화끈한 이야기 장터!
국내 최고의 연예정보지 M&M



별신 2) 스포츠 정보

박찬호, 선동열, NBA 정보가 총망라!
국내 최고 스포츠 잡지 둘!

「하일성의 월간 코리아 베이스볼」

NBA 소식은 모두 있는 「월간 ROOKIE」



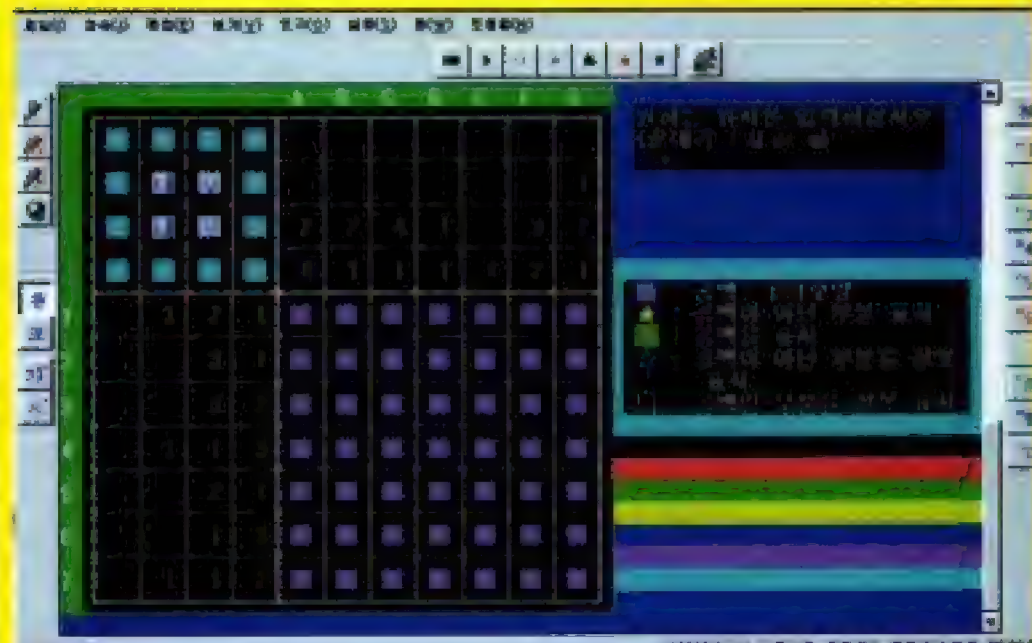
별신 3) 만화정보

앗! 통신에서도 만화를 볼 수 있다!
인기절정의 「챔프 코믹스」를
이젠 통신에서...!



별신 4) 온라인 게임정보

바이프로! 그래픽 온라인 게임 시대
네모의 꿈! 네모의 재미!
「통신 네모네모 로직」



에이리언 슬레이어 ALIEN SLAYER

우주의 심연 다가오는 죽음의 그림자 당신은 더 이상
꿈에서 깨어날 수 없다!!



1998년 1월 우주의 심연으로
당신을 초대합니다.

Created by

NORA

Division of DIGITAL IMPACT

nora.impact.co.kr

“ 여기 최강의 액션과 서스펜스가 있다!! ”

어둠 속의 낮선 발자국
공포에 떠는 동료의 금속성 비명
깊은 곳에서 울려 퍼지는
에이리언의 거친 숨소리
모션 감지기의 숨가쁜 깜박임
이제 당신 차례가 왔다!



3D 입체 사운드를 이용한 청각적 플레이

플레이어의 숨통을 조이는 극도의 서스펜스

배틀모빌의 탑승으로 파워업 가능

서바이벌 게임이 가능한 멀티 플레이어 지원

PC통신망을 통한 멀티 플레이 및 사용자 업그레이드

Pentium 120 Mhz • RAM 16Mb 이상
Modem 14,400bps 이상 • Windows95
DirectX5.0 • 640 × 480 • 65,000 Color

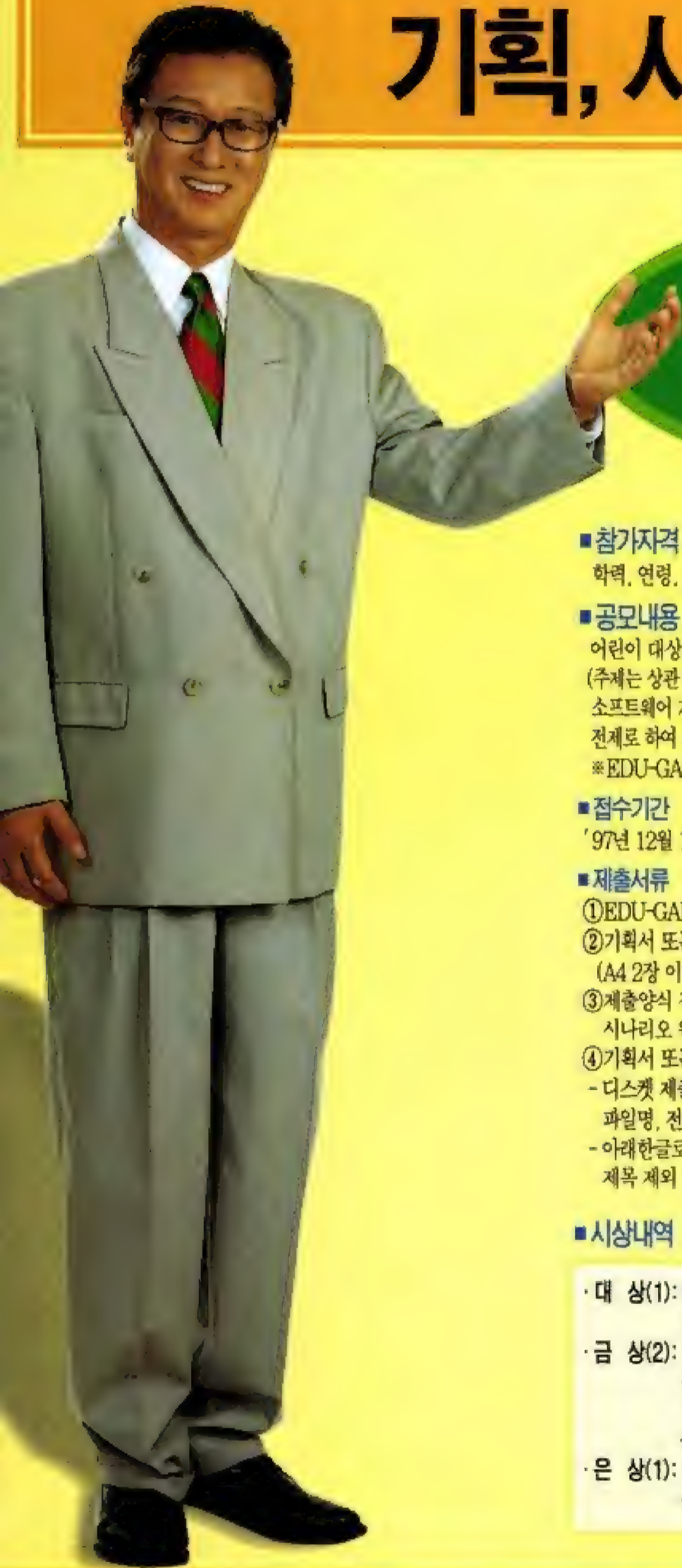
Produced by

**DIGITAL
IMPACT**
INC.

(주) 디지털 임팩트

서울 강남구 논현동 215-17 불로빌딩 4층
TEL:(02)3443-4774, FAX:(02)548-7626

제1회 EDU-GAME 소프트웨어 기획, 시나리오 공모전



어린이들의 멀티미디어 학습을
보다 재미있고 쉽게-
어린이를 위한 EDU-GAME 기획, 시나리오 공모전을 실시합니다.
관심있는 분은 누구나 다 응모하세요.

EDU-GAME이란?
게임적 요소가 가미된
어린이 교육용 소프트웨어

■ 참가자격

학력, 연령, 성별 제한없음

■ 공모내용

어린이 대상의 EDU-GAME 기획, 시나리오
(주제는 상관 없으며, 게임적 요소가 가미된 어린이 교육용
소프트웨어 기획서 또는 시나리오로 작품화할 경우를
전제로 하여 치밀하게 구성, 작성요망/분량제한 없음)
*EDU-GAME SW 기획서 및 시나리오 작성법 참조

■ 접수기간

'97년 12월 10일 ~ '98년 2월 10일

■ 제출서류

- ① EDU-GAME 공모전 참가 신청서 1부
- ② 기획서 또는 시나리오 요약서 1부
(A4 2장 이내/플로우차트도 가능)
- ③ 제출양식 작성요령서에 의거한 기획서 또는
시나리오 원본 (A4용지)
- ④ 기획서 또는 시나리오 원본이 담긴 디스켓 (3.5인치)
- 디스켓 제출시, 작성자 성명, 작품명,
파일명, 전화번호 명기바람.
- 아래한글로 작성바라며 글씨크기는
제목 제외 10point로 통일.

■ 시상내역

- 대 상(1): 정보통신부장관 상패, 상금300만원,
펜티엄® II 프로세서 탑재 PC
- 금 상(2): 한국정보문화센터 사무총장 상패,
상금 200만원, 펜티엄® II 프로세서 탑재 PC
중앙일보 사장 상패,
상금200만원, 펜티엄® II 프로세서 탑재 PC
- 은 상(1): 숭실대학교 총장 상패,
상금 100만원, 펜티엄® II 프로세서 탑재 PC

■ 시상 및 발표

'98년 2월 25일 (예정)

■ 신청서 교부 및 문의처

(우:137-070) 서울 서초구 서초동 1631-5
수복빌딩 6F (주)한양컴엔컴
전략사업팀 공모전 담당자 앞 (TEL:522-8955~7)
*자세한 사항은 컴키드 공모전 홈페이지 참고바람.
DownLoad(<http://www.comkid.co.kr>)

■ 접수방법

- 우편접수 (마감일자 소인유효)
- PC통신: 하이텔(ComKid), 천리안(comkid),
나우누리(comkids), 유니텔(comkid01)
- E-mail: hjyoon@comkid.co.kr

■ 기 타

- 응모시 주소, 나이, 이름(본명),
연락처(전화번호)를 명기바람.
- 제출된 모든 응모작품은 반환하지 않음.
- 입상작에 대한 저작권은 3년간 본 공모전
주관사 컴키드에 귀속됨.

· 동 상(2): 컴키드 사장 상패, 상금 50만원

· 특별상(1): 인텔코리아 사장 상패,
펜티엄® II 프로세서 탑재 PC

· 입 상(5): 상패, 기념품

■ 주최: 정보통신부, SOFT EXPO '97 조직위원회

■ 후원: 崇育大學校, KBS

■ 주관: 컴 키 드, 한국정보문화센터, 중앙일보

■ 협찬: (주)인텔코리아 intel.

용의정

八龍神伝説

폭풍의 전야처럼 조용해...
 응신의 전설이 시종되려 하고 있다
 눈들 또려 하고 있다



극사만화 '용의정설' 본격 게임화!!!

고해상도 (640*480) 6만5천점 컬러의 화려한 게임 화면

폴 안티앨리어싱에 의한 하이퀄리티의 그래픽

고해상도 오프닝, 엔딩 애니메이션

게임진행중 등장하는 여러 애니메이션 비주얼

기존의 R.P.G 의 틀을 깨는 새로운 시도들
 (액션과 리얼타임을 강조한 색다른 전투신, 특수효과들)

원작자의 직접적인 제작참여
 (원화제공, 김수동)

다이렉트X 5.0 사용, WINDOWS 95 전용게임

원작의 200% 초월, 진정한 8용신전설의 완성
 (완결된 시나리오, 추가 캐릭터들, 밝혀지는 과거!!)

주요대사 성우기용, 완벽한 대사처리

지역에 남을만한 한정판 3000부 예약판매!

<스페셜택 내용물>

[게임CD 2장씩, O.S.T, 특제 블루마이트, 캐릭터 음성CD
 라이브 공인 부로 초대권, 설명책, 특제 해부본, T셔츠]

8용신전설의 제작에 참여한 RPG 매니아 여러분!

국내최초! 게임음악 라이브공인 전국투어 예정!!

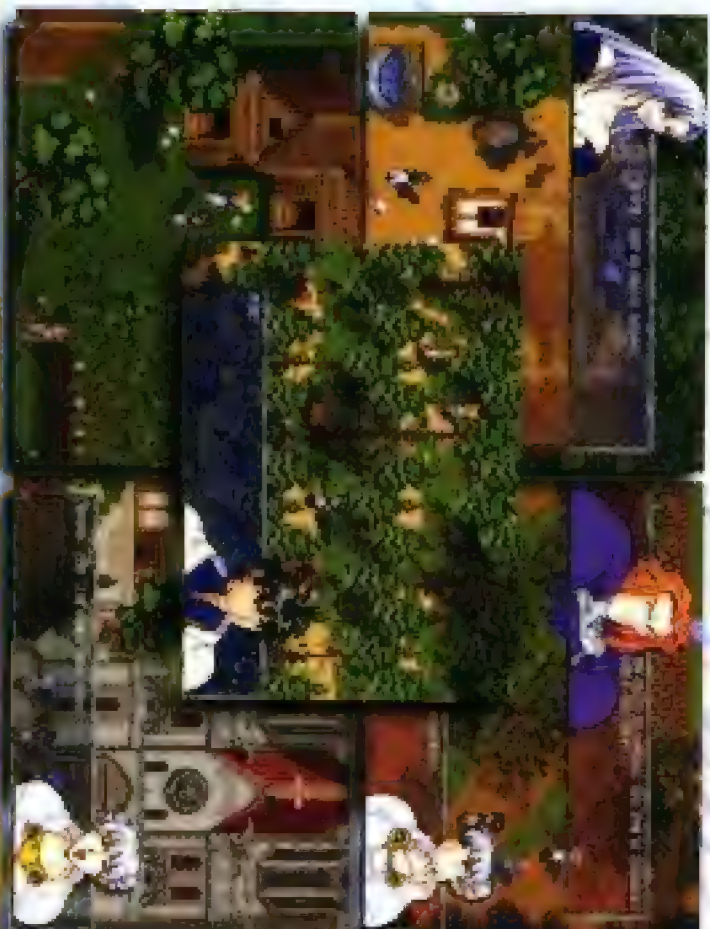
1월!!

[서울, 대전, 대구, 광주, 부산] 릴레이 라이브 공연!!

한정판 스페셜택 예약을 받습니다.

문의 : 051)643-8444 FAX : 051)642-0496

아이텔, 전리만, 나무누리 ID : MIPS001



한정판 가격 : 55,000원 [운송비 포함]
 예약한 분들께게만 선착순 판매합니다.

인근 은행구좌 : 020-13-000348-8 (대구은행 : 136-05-106093-001)
 부산은행 : 001-13-0011-564 (국민은행 : 129-01-0016-415)
 조흥은행 : 403-01-150537 (외환은행 : 050-22-01207-1 동행 : 905-12-197901)





전시회참관 안내

AMUSE WORLD '97

WORLD AMUSEMENT MACHINES & ATTRACTION SHOW 1997

국제 게임기기 및 어트랙션 전시회

미래의 전략 문화사업,
국내최고 게임 마케팅의 장에 여러분을 초대합니다.

1997.12.17~12.20 / 장소: 한국종합전시장(KOEX)

■ 주최

- 한국영상오락물제작자협회(KAMMA), 한국종합전시장(KOEX), 한국방송공사(KBS), 서울신문사, 스포츠 서울
- ATTRACTION PAVILLION : 팬콤(PANCOM)

■ 후원: 문화체육부

■ 참관문의처

- AMUSE WORLD'97 사무국 : 02)253-6881/6882(KAMMA), 02)551-1126/1122(KOEX)
- ATTRACTION PAVILLION : 02)522-4200(PAN COM), 02)551-1126/1122(KOEX)

■ 관람 시간: 10:00~17:00

■ 전시품목

가정용 게임기 및 소프트웨어, PC게임 및 소프트웨어, 업소용게임 및 소프트웨어, 공원용게임 및 소프트웨어,
교육용 소프트웨어, 테마파크 시설물(온라인, 마니), 애니메이션, V/R 게임기, M/T게임기, 특수영상, 오디오기, 실내볼링 시설물,
실내골프 연습기, 서바이벌 게임기, 게임 및 테마파크 관련잡지, 가라오케, 주크박스(JUKE BOX),
기타 주변기기 및 부품(브라운관, 모니터, 조이스틱, 전원부, 게임기 케이스, 스피커, 내외장 부착물 및 부품, 악세사리)

<http://www.koex.co.kr>



수리 전문점

전문화, 차별화 선언

확고한 A/S를 위하여

판매는 않습니다!



최신 장비와 부품확보로 확실한 수리만 합니다!!

서울

게임 프레스

서울시 용산구 나진상가 13동 가열 212호
Tel: 02-704-2267

게임 매니아

부산시 부산진구 부전1동 52번지 창선빌딩 403호
Tel: 051-818-2890

부산

스파지오



가정용 게임기에도 품위가 있다 - 스파지오

스파지오는 —

- 완벽한 A/S를 보장합니다.
- 화면이 선명하고 음질은 깨끗합니다.
- 다양하고 재미있는 게임이 내장되어 있습니다.(64합~250합)
- 6버튼 패드를 채택하여 사용이 매우 편리합니다.
- 아름답고 산뜻한 외형을 자랑 합니다.

필코는 —

- 철저한 A/S로 여러분의 불편을 덜어 드리겠습니다.
- 자신있는 기술력으로 모든 제품을 저렴하게 수리해 드립니다.
- 신용있는 영업력으로 신뢰를 약속합니다.
- 차기 상품 개발에 박차를 가하고 있습니다.
(16Bit 및 각종 조이스틱등등)

총판점

경남: 태원상사(051)805-8968 호남지역: 삼경유통(0652)85-2390
대전지역: 한국 게임유통(042)636-8664

“전국총판 및 대리점을 모십니다.”

문의전화: 032-679-2216~7 011-713-1786 이부장



필코

경기도 부천시 오정구 고강본동 361번지 진성빌딩 2층 TEL. (032)679-2216~7

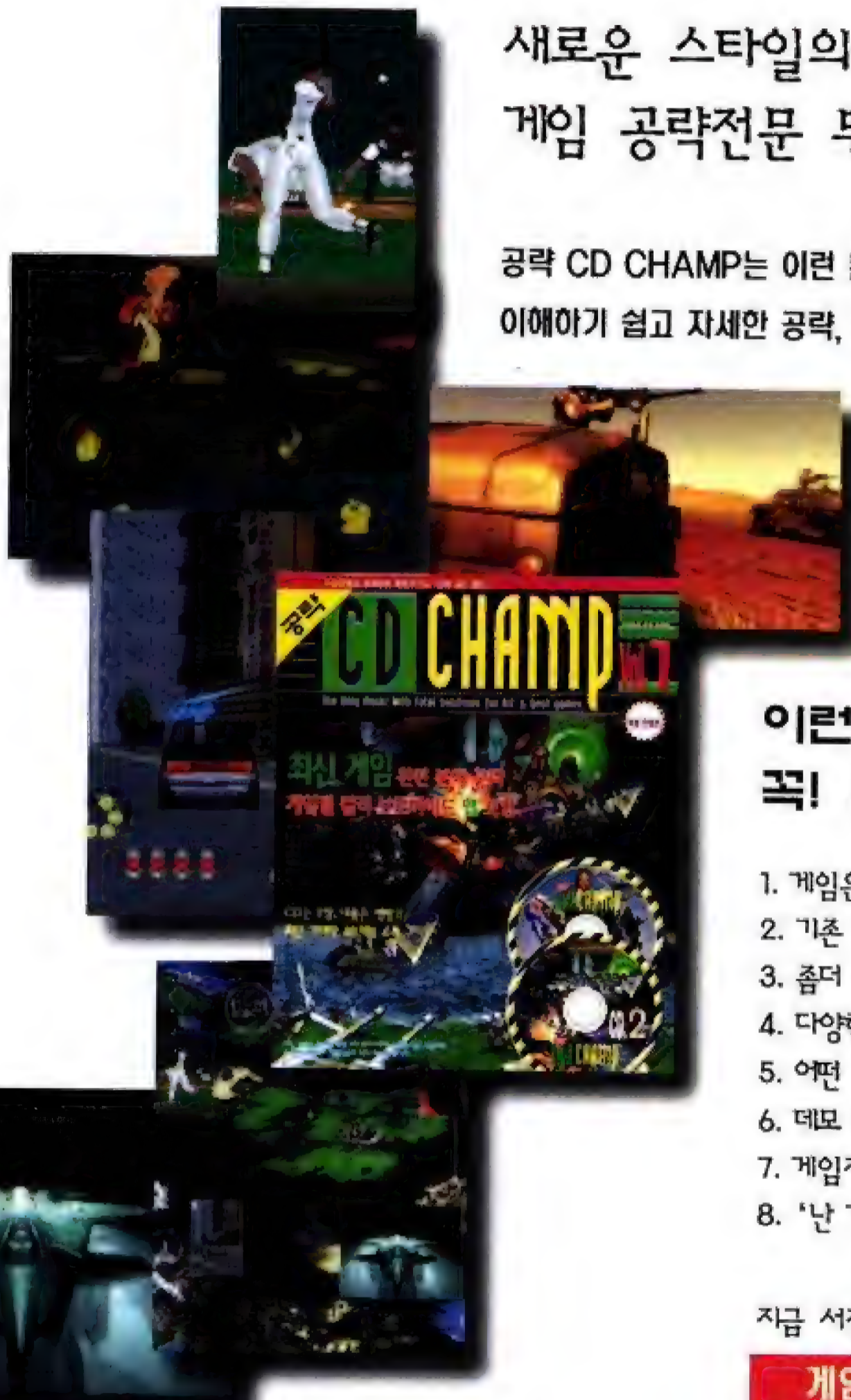


최신 게임중 엄선한 다양한 장르의
CD CHAMP 부록 게임을 한번씩만 책을 따라해도
게임에 대해 박식해 집니다.

신개념 게임 무크지를 경험해 보세요!

새로운 스타일의 100%
게임 공략전문 무크지 「공략 CD CHAMP」

공략 CD CHAMP는 이런 분들을 위해 태어났습니다.
이해하기 쉽고 자세한 공략, 공략 CD CHAMP가 전해 드립니다.



이런 분들은 「공략 CD CHAMP」를
꼭! 읽어 보세요

1. 게임은 재미있는데 게임 진행이 안되는 분
2. 기존 공략을 보고도 게임하기가 힘든 분
3. 좀더 심도있게 게임을 하고 싶은 분
4. 다양한 장르의 게임을 접하고 싶은 분
5. 어떤 게임을 구입해야 할지 망설이시는 분
6. 데모 파일이 너무 커서 다운로드 받지 못하시는 분
7. 게임지를 읽고 실망하시는 분
8. '난 게임에 소질이 없어' 라고 포기하시는 분

지금 서점에서 만나보실 수 있습니다.

게임별 컬러 브로마이드 맵 제공!!

구입문의 : 3142-6841

책이 없구요? 가까운 총판으로 문의해 보세요.

서울지역/경남 양동서 (02)554-3784 경동 도서 (02)1471-2044 구로 대영서 (02)891-0622 도봉 행복서 (02)983-3900 동대문 책산 (02)245-3686 마포 진영서 (02)326-1866 석촌 글씨 (02)534-9075 용곡 공학서 (02)146-5101 양구 수송서 (02)272-0803 양정 상가서 (02)1457-2891 동교 서당서 (02)847-8702 권역 영우서 (02)816-1788 서대문 예찬서 (02)357-6045 용문 한영 (02)737-3491 양서 영민도서 (02)697-7995 양성 문학서 (02)823-5121 경각서 (02)2884-0801 양천 중앙도서 (03)2527-9350 부천 하나 (03)2663-6467 강릉 세광문고 (03)4198-2891 경남 한일도서 (03)421715-0066 수원 용원도서 (03)3141-6300 평택 중앙서 (02)897-6773 울산 대일문고 (03)44977-4427 안산 중앙서 (03)45102-3674 안양 성일서 (03)4366-3400 광명 화영도서 (03)57876-6304 경북 경인문고 (03)33153-0624 여주 수진 북광서 (02)971-2236 구미 시구 (03)461551-0006 경북 지역/경주 동학서 (06)11772-4108 구미 중앙서 (05)461461-7824 김천 북광서 (05)471434-6897 대구 영남도서 (06)3423-9793 대구 영민도서 (06)3421-8958 대구 경북 (06)3428-3300 영주 세일 (05)821535-2377 안동 풍로 (05)7153-7575 영주 대한 (06)7232-8590 함흥 중앙 (05)81555-3547 포항 영학서 (05)62173-4870 경남지역/부산 태평서 (05)5144-7428 울산 북구 (05)2249-4275 진주 영민 (05)9156-3991 창원 중앙서 (06)57143-5785 부산지역/김해 북부서 (06)5895-4841 부산남구중앙 (05)1756-2727 부산북구북해 (05)11503-0154 부산서구중앙 (06)1466-9386 부산 연대서 (05)1467-8011 양북지역/대전 경북 (04)4347-3816 광주 영학서 (04)3160-9472 광주 문학서 (04)41847-2819 양남지역/논산 보은 (04)6132-3156 대전 중앙서 (04)2254-6799 순천 화정서 (04)1755-3073 강원지역/강릉 양동서 (03)91645-3361 삼척 양동서 (03)97172-4959 속초 중앙 (03)9232-1555 원주 남부서 (03)711731-8424 춘천 북부서 (03)61241-2015 전남지역/광주 중앙 (06)21225-9134 순천 중앙서 (06)152-4414 여수 대영서 (06)6262-2111 목포 연대서 (06)3144-2711 전북, 제주지역/익산 대영서 (06)53152-3334 전주 세일 (06)5284-9884 제주 중앙서 (06)4133-7000 고산 대영서 (06)54152-3434



크리스마스 PC CHAMP가 드리는

빅 보너스
시종가 35,000원

마지막 찬스!

PC CHAMP 1월호에 금세기 최고의 턴 전략시뮬레이션 게임 「히어로즈 오브 마이트 앤 매직 2」 정품그냥 가져가세요!+ 보너스 α



심의회필

한번 손에 잡으면 결코 놓칠 수 없는
중독성 아주 강한 게임!!

모뎀 플레이 가능!

개봉박두!
PC CHAMP
98년 1월호
12월 25일 발행
꼭 기대해주세요!

히어로즈 오브 마이트 앤 매직 2 이런 게임이다!

- *롤플레이의 명작 마이트 앤 매직 시리즈의 세계관을 턴방식 전략시뮬레이션에서 구현
- *전략시뮬레이션에 롤플레이성 가미
- *영웅과 마법이 난무하는 판타지 전략시뮬레이션의 역작
- *수십가지의 멀티시나리오가 존재하며 자신만의 시나리오와 맵 제작 가능

히어로즈 오브 마이트 앤 매직 2의 진가는 전세계인이 증명합니다!



PC GAMER Editors Choice

- *인터넷을 비롯한 전세계 각 순위집계에서 10주 이상 인기차트 1위 랭킹!
- *지금 현재도 전세계 인기차트 상위권에 오르고 있는 베스트셀러 게임!

5 Stars-Computer Gaming World

97년 12월 현재

Rank	Game Title	Score
1	Heroes of Might and Magic II	95
2	Diablo	94
3	Star Wars: Jedi Knight	93
4	Star Wars: The Force Unleashed	92
5	Star Wars: The Clone Wars	91
6	Star Wars: The Old Republic	90
7	Star Wars: The Force Awakens	89
8	Star Wars: The Rise of Skywalker	88
9	Star Wars: The Last Jedi	87
10	Star Wars: The Force of Fear	86

또 있습니다

제 2부록

꼭 챙기세요.
「히어로즈 오브 마이트 앤 매직 2」의 PC CHAMP 1월호에서 드리는 또하나의 부록(?) 12월 25일 그 비밀이 밝혀집니다





KOREA INFOS

98년 일본 디지털 게임 산업 이향 추세 보일 듯

- '97 한국게임정보문화 세미나에서

하루히토 씨 밝혀-

문화체육부와 디지털 조선일보가 주최하고 KOGA가 주관한 '97 한국게임정보문화세미나'가 지난 12월 5일 조선일보 대강당에서 개최됐다.

96년에 이어 두번째로 개최된 이번 세미나는 게임의 실제 응용 사례 및 제작기술 등의 발표를 통해 국내 게임제작 환경 발전에 기여한다는 취지로 일본의 게임 전문가와 업계 대표가 초청되어 게임 제작론과 게임의 미래에 대한 강연을 했으며 국내 게임개발 업계 대표 5인이 실제 제작기술에 대한 사례를 발표했다.

일본의 테마파크 컨설턴트이자 프로듀서인 하루히토 쓰지야(土屋晴仁) 씨는 「드래곤 퀘스트6」, 「파이널 판타지」, 「슈퍼마리오」 등 일본 유명 게임기의 게임 화면을 상영하고 '게임 프로듀서론'이라는 주제로 게임 프로듀서에 대한 소개를 가졌다. 이 자리에서 하루히토 씨는 "일본게임 시장은 그동안 PC보다는 게임기가 우선시되어 왔고 게임의 내용 또한 퇴폐적이고 판타지적인 소위 오타쿠 물로 대변되는 문화가 지배적이었다. 또한 회사가 적고 경영 능력이 부족해 하청 형식의 제작이 대부분이었기 때문에 열악한 환경이 이루어질 수밖에 없었다"고 비판하고 "98년을 기점으로 점차 일본의 디지털 게임 사업이 전체적으로 감소 추세에 들어설 것"이라고 내다봤다.

한편 '일본의 게임 산업'이라는 주제로 강연을 가진 '게임 대학'의 저자인 히라야시 씨는 일본 게임 산업의 현재와 미래, 역사적 배경과 시장의 개요, 현재 주목받는 소프트, 앞으로 발전할 것으로 보이는 기술 및 컨셉트에 관한 내용을 소개했다.

이 외에도 이날 행사에는 '멀티 플랫폼 개발 기술(홍동희)', 'VR게임(서종한)', '모션 캡처(차승희)',



'게임디자인 방법론(정재영)', '네트워크 게임 '개벽'' 등 각각의 주제로 국내 개발사 대표들이 강연을 하기도 했다.

현대전자, 불법 게임물 유통정화 캠페인 나서



현대전자는 음비법 시행 이후에도 밀수 및 복제로 게임 유통 시장을 혼탁하게 만드는 불법 제품 유통에 강력한 유통 정화 및 계도에 나섰다. 현대전자의 한 관계자는 "현대 컴보이64와 미니컴보이 등의 판매가 지난 몇년간 지속되어온 각종 불법 유통(밀수, 심의 미필) 및 복제 등의 열악한 시장 상황에서도 꾸준한 증가세를 보이고 있으나 계속되어진 일부 업자들의 불법 행위로 인해 가정용 게임 시장이 더 이상 방치할 수 없는 상황에 이르렀다"고 밝혔다.

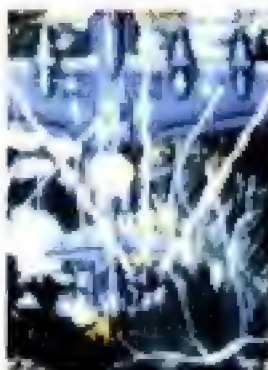
이에 따라 현대전자는 울산 전자상가를 비롯한 각 게임 매장에 유통질서 확립을 위해 불법 제품 유통을 근절시키자는 내용의 협조 공문을 발송하고 있다.

이 협조문에는 97년 현재까지 유통되었거나 앞으로 수입이 예정되어 있는 제품에 대해 소비자 및 도소매 업주들에게 정식 유통회사의 마크가 들어있는 정품만을 사용해 정상적인 유통 질서 확립을 위해 관련자 모두의 협조를 구한다고 말했다.

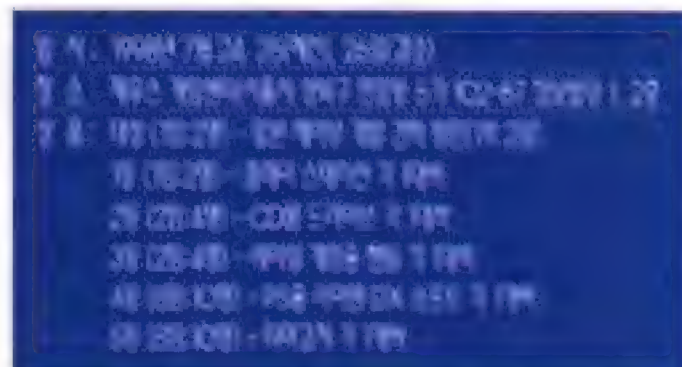
◆ 문의처: 현대전자 AM운영부(02-527-2584)

라이덴 파이터즈2 경진대회 여름방학에 열린다

라이덴의 국내 독점 유통사인 드림 아일랜드는 12월 발매 예정인 '라이덴 파이터즈2'의 홍보와 라이덴 시리즈를 사랑해 준 국내 매니아들을 위해 98년 7월 '라이덴 파이터즈2'의 경진대회를 개최한다. '라이덴 파이터즈2' 경진대회의 참가비 또는 자격 조건



은 전혀 없으며 학생 유저들의 많은 참여를 유도하기 위해 98년 여름방학 기간 중에 대회를 개최하기로 했다. 상품은 일본 세이부 개발 견학, 플레이 스테이션 등이 푸짐하게 마련되어 있으며 본선 진출자들에게는 전원 '라이덴 파이터즈2'의 전화카드를 선사한다. 대회에 관한 상세한 내용은 아래와 같다.



◆ 문의처: 드림 아일랜드(02-268-0604)

정보문화센터, 게임 관련 이해의 장 마련

- 게임 세미나 12월 10일 개최 -

한국정보문화센터는 오는 12월 10일 전경련회관 대회의실에서 게임 세미나를 개최할 계획이다.

이번 세미나는 '미래의 청소년과 엔터테인먼트로서의 게임'이라는 주제로 좋은 게임을 만드는 방법, 전략시뮬레이션 게임 제작, 교육용 엔터테인먼트 개발, 엔터테인먼트와 가상현실 활용, 온라인 게임과 인터넷 게임 등 게임과 관련한 폭넓은 주제를 가지고 개최할 예정이다.

또한 제 1회 EDU-GAME 소프트웨어 기획·시나리오 공모전에 대한 설명회와 현업에 종사하고 있는 게임 전문가들의 게임제작 방법을 직접 소개하는 시간도 있어 컴퓨터 게임에 관심 있는 사람들에게 좋은 기회가 될 것이라고 관계자는 말했다.

한편 전경련회관 인근에 위치한 중소기업 여의도 종합전시장에서는 SOFT EXPO '97 전시회가 12월 10일부터 14일까지 4일간 개최, 특히 EDUTAINMENT관에서는 이벤트 기간동안 각종 PC게임 및 교육용 소프트웨어도 전시할 예정으로 있어 우리나라 컴퓨터 게임의 현황과 발전 방향을 가늠해 볼 수 있는 좋은 자리가 될 것임을 예고했다.

◆ 문의처: 한국정보문화센터 문책사업팀 (02-3660-2541~5)

라디카 3행시로 PS를 잡아라!

미국 최대의 액션 게임기 메이커인 라디카(RADICA)의 다양한 액션 게임기를 국내 공급하게 된 수정통상은 라디카 상품의 국내 진출과 최근 유사품이 많이 유통되고 있는 릴 전자 낚시 게임기 시장에서 정

품 브랜드로서의 이미지 구축을 위해 PSE타기 이벤트를 실시한다.

라·디·카라는 각각의 3글자로 시작되는 3행시를 관제엽서에 적어 게임챔프 라디카 3행시 짓기 담당자 앞으로 12월 30일까지 보내면 대상 1작품에게는 플레이 스테이션을 증정하는 것을 비롯해 기타 상품으로 국내에 아직 미발매된 라디카의 최신 액정 게임기를 증정한다.

*보내실 곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
월간 게임챔프 라디카 3행시 이벤트 담당자 앞
◆ 문의처 : 수정통상(051-317-4417)

행시 작성 방법	행시 작성 방법
1. 3행시 작성	1. 3행시 작성
2. 3행시 작성	2. 3행시 작성
3. 3행시 작성	3. 3행시 작성

매직에 필적하는 '미들어스' 카드 게임 국내 상륙

트레이딩 카드 게이머들에게 더욱 다양한 종류의 게임을 제공하기 위하여 울트라 하비 (EQ GAMES CLUB)에서는 울 거울방학을 맞아 국내에 도입될 대작 카드 게임 출시를 서두르고 있다.

이번에 출시되는 카드 게임은 국내 RPG플레이어나 판타지 매니아들에게 잘 알려져 있는 판타지 세계의 불후의 명작인 반지전쟁 (Lord of the Rings)을 배경으로 한 미들 어스 더 워저드(Middle-Earth: The Wizards)라는 카드 게임이다.

카드는 76장의 스타터 덱과 15장의 부스터로 구성되어 있으며 가격은 매직과 비슷한 수준이다. 회귀도는 고정, 보통, 특별 및 회귀로 나누어지고 매직처럼 2명 이상 즐길 수 있지만 혼자라도 플레이 할 수 있다는 점이 특이하다.

미들 어스의 유저 확산을 위해 위해 EQ GAMES CLUB에서는 거울방학동안 서울을 비롯한 대도시에서 게임 설명회를 가질 예정이다. 설명회에 참가하지 못하는 유저를 위해 EQ GAMES CLUB에서는 우편이나



메일을 통해 게임에 대한 모든 것을 무료로 우송할 예정이다.

◆ 문의처 : 울트라 하비(EQ GAMES CLUB)
(02-3705-2919) (이메일 ID : ulcl)

KOEX에서 즐기는 007대작전

나래이벤트기획은 오는 12월 25일부터 내년 1월 15일까지 삼성동 종합전시장(KOEX) 1층 태평양관에서 테마파크 게임관 「007 스파이 대작전」을 개장한다.

이 테마파크에 들어서면 '수류탄을 제거하라', '지구를 구하라', 'X파일을 제거하라', '007긴급 명령', '스파이 랠리', '미션 임파서블', '호버 크래프트' 등 영화에서나 볼 수 있는 12가지의 테마 공간에서 첨단 장비를 걸치고 스릴 넘치는 생존게임을 즐길 수 있는 다양한 모험이 가능하다.

또한 '스파이용품 전시관'에서는 방탄 섬유·의류·유리·차량, 핑크난 채 운행 가능한 타이어 등의 장비를 살펴보고 거짓말 탐지기와 음성변조 전화기, 레이저 등 각종 도청장치 및 맥스트랩 도청 방지 장치를 실연해 볼 수 있다고 한 관계자는 귀뜸했다.

한편 이 행사에는 대부분 4명에서 30명까지 팀을 구성해 참가할 수 있는 테마 게임이 많기 때문에 가족이나 이웃과 함께 즐길 수 있으며 게임 성적에 따라 컴퓨터·자전거·무선호출기·인형 등 꾸밈한 상품도 받게 된다. 그리고 전시관 측에서는 연말 연시를 맞아 하루 평균 1만명 이상의 입장객이 몰릴 것으로 예상되기 때문에 12월 10일부터 전화 예약을 받을 계획이라고 한다.

◆ 문의처 : 나래이벤트 기획(02-561-7671)

KDS, PC게임 사업 본격 시동

새턴으로 게임 사업에 본격 진출했던 KDS(Korea Data Systems)가 PC게임 사업으로 그 영역을 넓히고 있다.

KDS의 한 관계자에 의하면 현재 KDS가 판권을 확보한 타이틀은 「마법사가 되는 방법」, 「WAR INC」, 「폭소 열차」, 「블랙 매직」, 「메시아」 등 총 20여 개에 이르고 있으며 국산 제품도 「8용신 전설」과 「파티마의 문양」 등 2개의 제품이 있는 것으로 알려졌다. 신생 업체가 이렇게 많은 타이틀을 유통하는 것은 매우 이례적인 일로 그만큼 자본력과 회전 능력이 있다는 것을 의미한다.

KDS의 관계자는 "앞으로 KDS가 유통할 게임은 고객들이 믿고 살 수 있도록 제품의 관리와 타이

틀의 선정에 최선의 노력을 할 것"이라고 밝히고 "20여 개의 타이틀에는 각종 옵션을 강화, 각 제품 당 3,000개씩 한정판을 제작하여 부록을 제공할 예정인데 우선 「가제트」라는 게임 패키지 안에는 마우스 패드와 소선택, 연하장 등의 부록이 들어가게 되며 반다이 사의 타마고치와 같은 실시간 육성 시뮬레이션 게임 「엘렌리트」에는 캐릭터 인형이나 모자 등과 같은 부록을 제공할 예정"이라고 전했다.

KDS는 결국 PC사업을 통해 단기적인 이익을 챙기기보다는 KDS의 제품 이미지를 심은 후 국내 개발사와의 연계를 유통사로서의 확고한 이미지를 심어 준다는 입장이다. 여기에 더해 자체 유통망인 「컴마을」이라는 매장을 심분 활용한다는 방침이다. KDS의 이러한 PC 시장 진출을 지켜보는 업계에서는 KDS가 빠른 속도로 대형 유통사의 대열에 설 것으로 내다보고 있다.

◆ 문의처 : 코리아데이터시스템즈(02-551-0674)



엘렌리트

제 3회 철권3 팀배틀 대외 개최

게임챔프는 국내 각두게임 팀배틀 활성화를 위해 제 3회 철권3 팀배틀 대회를 개최합니다. 이번 대회는 특히 일본 남코사로부터 직접 상품을 협찬 받아 국내에서는 구할 수 없는 오리지널 상품들을 유지 여러분에게 많이 증정할 예정입니다. 1등 상품은 플레이 스테이션 1대이며 기타 상품은 행사 당일 발표하겠습니다.

*신청 방법은 PC통신이나 우편으로 받을 예정이며 신청 시에는 팀명, 3명의 팀원 이름을 반드시 기재해 주십시오. (팀명은 6글자이던 6자 이내로)

- ★ 일 시 : 1997년 12월 20일(토) pm 1:30
(본선은 12월 21일(일))
- ★ 장 소 : 게임센터 자유시간 (지하철 3호선 금호역 3번 출구 LG25 편의점 지하)
- ★ 참가비 : 12,000원 (3인 1조)
- ★ 경인지역 이외의 지방 참가자는 참가비 면제
- ★ 신청 방법 : ① PC통신 신청(12월 18일까지)
나우콤-솔폰사출 하이텔-Go6588, 유니텔-sammim33
② 우편 신청(12월 17일까지 게임챔프 철권3 팀배틀 담당자 앞)
- ★ 접수 시간 : 12월 20일(토) pm 1:30 ~ 2:00까지 (시간 엄수 바랍니다)
- ★ 대진표는 행사 당일 공개 추첨에 의해서 짜여집니다.





JAPAN INFOS

닌텐도, '게임보이'용 디지털 카메라 개발



닌텐도는 자사의 휴대형 게임기인 '게임보이'에 연결되는 디지털 카메라와 소형 프린터를

개발하여 내년 봄에 발매할 예정이라고 밝혔다.

이번에 개발된 디지털 카메라는 기존의 사진기가 가지고 있는 간단한 기능은 물론 촬영한 인물의 얼굴 사진 데이터를 가공하여 게임의 캐릭터로서 이용하는 것도 가능하게 만들어 졌다. 따라서 종래와는 다른 게임을 즐길 수 있어 그동안 게임보이에 식상함을 느꼈던 유저층을 개척할 예정이다.

한편 디지털 카메라는 렌즈가 부착된 카세트 타입으로 게임보이에 꽂아 사용할 수 있으며 게임기의 액정 모니터로 피사체를 확인한 후 조작보턴을 서터 대신에 누르며, 화상 데이터는 약 30장 정도를 보존할 수 있다. 그리고 전용 프린터에 접속하여 썸 사진을 만들거나 친구와 데이터를 교환하는 것도 가능하다.

세계 새턴 연말 이벤트 개시

작년 '크리스마스 나이트'를 통해 유저들 사이에서 대 호평을 받았던 세가의 '새턴 연말 캠페인'이 올해도 펼쳐진다. 이번 캠페인은 11월 25일부터 1월 31일의 사이에 새턴 본체를 구입한 유저들에게 3가지 체험판 CD를 무료로 증정하는 것이다.



이 체험판 CD의 내용은 춘소프트의 기대작 「거리(街)」와 「샤이닝 포스트」, 「소닉R」 등을 연말에서 내년 봄에 발매될 기대작들로 꾸여져 있

어 벌써부터 유저들의 큰 관심이 모아지고 있다.

한편 이번 연말 캠페인의 이름인 「산시로(3シロ)」는 그동안 세가가 TV광고를 통해 만들어낸 가상의 캐릭터 「세가타 산시로」에서 따온 것으로 이번에도

역시 「세가타 산시로」를 이용해 코믹한 내용의 TV 광고를 하고있는 중이다.

새턴용 네트워크RPG 발전!

이미 PC에서는 인기 장르로 자리 잡은 네트워크RPG가 드디어 가정용 게임기로 등장한다. 이번에 배



포되는 네트워크RPG는 새턴 모델에 대응되는 게임으로 12월 20일부터 세가에서 배포할 예정이다.

이번 배포되는 게임의 이름은 「드래곤즈 드림」으로 세가와 후지쯔의 공동 프로젝트로 탄생된 게임이다. 이 게임의 가장 큰 특징은 기존의 PC용 네트워크 게임과 같이 다수의 플레이어가 동시에 네트워크를 통해 게임에 참가할 수 있다는 점이다.

유저는 모뎀을 접속한 새턴에 게임CD를 넣고 일본 PC 통신망인 「니프티 서브」를 통해 게임에 참가할 수 있으며 플레이어는 네트워크 상에 만들어진 가상 세계에서 다른 플레이어와 키보드를 사용해 채팅을 즐기거나 정보를 교환하면서 게임을 진행할 수 있다.

한편 이 게임은 12월 중순부터 98년 3월까지 새턴 모델이나 키보드를 구입하면 함께 동봉되어 있으며 게임의 가격은 별도로 청구되지 않는다.

에닉스 「드래퀼」 액정 게임기 발매



일본의 국민적 게임 「드래곤 퀘스트」로 잘 알려진 에닉스가 오는 98년 봄 액정 게임기 「드래곤 퀘스트

아루쿤데스(あるくんです)」를 발매한다. 이 게임기는 「드래곤 퀘스트」 등 다수의 게임에 출연하는 인기 캐릭터 「슬라임」을 소재로 슬라임을 변신시켜 가는 것이 목적이다.

그리고 「슬라임」이 변형되는 방식은 이 액정 게임에 「도보계」가 내장되어 있어 플레이어가 걸음을 걸

을 때마다 도보수를 감지하여 이를 토대로 「슬라임」이 변신되는 시스템을 채용하고 있다.

한편 에닉스에 따르면 게임기의 색상은 과거 등장했던 「슬라임」을 기초로 하여 청색, 오렌지색, 투명 등이 고려 중이며 가격은 2,480엔으로 예정되어 있다고 밝혔다.

반다이, 경주마 액정 게임 발매

액정 게임기의 선풍적 인기 속에 반다이가 오는 12월 중순부터 일급 경주마를 키우는 휴대용 액정 게임기 「소로브래드 메이커」를 출시한다. 이번 액정 게임기는 종래의 「타마고치」나 「디지털 몬스터」 등 저연령층을 겨냥한 게임기가 아니라 중고생 이상의 젊은 남성 고객을 대상으로 판매할 계획이며 가격은 4,980엔으로 책정되었다.

한편 「소로브래드 메이커」는 말에게 먹이를 주거나 말우리를 청소하고 레이스와 훈련을 통해 강한 경주마로 기르는 것이 목적이다. 기르는 동안 출현하는 레이스에서 이기면 일류마로 성장하여 준비된 말 가운데 상대를 골라 교배를 시켜 새끼를 낳을 수도 있다. 그러면 어린 말에게 레이스에서의 승리를 부탁하고 어미말은 은퇴하게 된다.

한편 타카라에서도 12월 19일 이와 비슷한 말을 기르는 휴대용 게임기를 출시할 예정으로 벌써부터 치열한 점전이 예상되고 있다.

천지무용도 주머니 속으로!

게임, 애니메이션, 소설 등으로 아직도 많은 팬층



을 확보하고 있는 「천지무용」이 액정 게임으로 등장한다. 이번에 액싱에서 발매될 예정인 「천지무용 인 포켓」은 우주선의 말에서 태어난 도깨비(?)를 키우는 게임으로 천지와 9일간

의 러브러브도를 100%로 만드는 것이 목적이다.

이 게임에 등장하는 캐릭터는 9일간 3번 변신할 기회가 있으며 플레이어의 기르는 방법에 따라서 여러가지 캐릭터로 변신된다. 캐릭터가 변신하는 종류는 레벨이 올라갈수록 더욱 다양하게 변신되며 그중에는 숨겨진 캐릭터도 등장하게 된다.

한편 「천지무용 인 포켓」의 발매예정일은 12월 상순이며 발매예정가는 2,980엔이다.

「레부스(REBUS)」 제작 발표회 개최

얼마전 「소울해커즈」를 발매한 아트라스가 오는 98년 3월에 발매할 예정인 PS용 시뮬레이션RPG 「레부스(REBUS)」의 제작 발표회가 지난 11월 14일 동경의 한 호텔에서 개최되었다.

한편 「레부스(REBUS)」는 「여신전생」 시리즈의 프로듀서로 널리 알려진 오카다씨가 제작하는 신작이라는 점 때문에 벌써부터 많은 매니아들의 관심을 불러 모으고 있다.

한편 이날 회장에서 오카다씨는 "매니아들도 재미있게 즐길 수 있고 초보자도 충분히 재미를 느낄 수 있는 게임을 제작하려고 합니다."라는 짧은 멘트로 앞으로 제작될 「레부스(REBUS)」에 대해 간단히 소개했다.



호리전기, PS 주변기기 발매

호리전기에서 두가지 새로운 주변기기가 발매된다. 이번에 발매되는 주변기기는 모두 PS용으로 기존 호리전기 주변기기에 새로운 기능이나 색상을 가미한 제품이다.

우선 스티어링 콘트롤러 「제로테크」는 PS 매니아들로부터 많은 호평을 받았던 네지론 스타일의 레이싱 콘트롤러이다. 물론 핸들과 브레이크, 액셀레이터 등 모든 동작이 아날로그로 대응되어 미묘한 조작성이 가능하다. 가격은 3,900엔이며 12월 18일 발매될 예정이다.

또한 그림 콘트롤러 「PS 클리어」는 기존에 발매되었던 그림 콘트롤러에 새로운 색상을 가미한 것으로



이번에 발매되는 색상은 핑크, 옐로우, 블루 등 세가지이다. 가격은 2,500엔이며 발매 예정일은 12월 4일이다.

화랑 태권도 가이드 발매



일본 아론(アロン)에서는 오는 98년 3월 태권도 입문서인 「화랑 더 슈퍼리」를 발매할 예정이다. 이 책은 책의 타이틀이 말해주듯이 아케이드 인기 격투 게임 「철권3」에 등장하는 「화랑」을 모델로 한 초보자를 위한 태권도 입문서이다.

물론 이 책의 감수는 화랑의 실제 캐릭터인 「황수일」 선수가 담당했으며 책에 등장하는 기술의 해설은 「화랑」과 「황수일」 선수가 직접 책에 등장하여 알기쉬운 풀이를 해줄 예정이다.

한편 일본내에 한하여 이 책에 등장할 「황수일」 선수의 코스튬(복장)을 공개 모집하고 있으며 당첨자에게는 「화랑 더 슈퍼리」에 코스튬 제작자로 이름이 올라가며 「황수일」 선수의 특별 사인이 증정될 예정이다.

타테바야시 미하루 솔로 데뷔

두근두근 메모리얼의 인기 캐릭터 타테바야시 미하루(館林見晴)가 「후지사키 시오리(藤崎詩織)」와 「니지노 사키(虹野沙希)」에 이어 가수로 데뷔했다. 이번에 발매된 CD는 역시 싱글로 타이틀은 「만약 내가 천사였다면... (もしも私が天使だったら)」으로 싱글 안에는 타이틀 곡 이외에도 「말없는 바람(無言な風)」, 「엔젤 아이즈(ANGEL EYES)」 등 총 3곡이 들어 있다.



또한 초회 한정판의 경우 「스페셜 콜렉션 카드」가 들어 있으므로 타테바야시(館林見晴)의 팬이라면 반드시 확인하고 구입하도록 하자.

소비자 가격은 1,020엔.

새로운 PS의 가능성



지난 11월 13일 소니 컴퓨터 엔터테인먼트(SCE)는 플레이 스테이션의 가격 인하를 감행하였다. 따라서 현재 일본 각지의 게임샵에서는 이미 PS가 18,000엔에 판매중이다. 이번에 가격 인하된 PS의 가장 큰 차이점은 바로 '컨트롤러'이다. 이번 패키지에 포함된 패드는 아날로그 대응의 '듀얼쇼크'가 장비되어 있다. 이 '듀얼쇼크'의 가장 큰 특징은 2종류의 다른 진동을 재생할 수 있으며 SCE는 「그랜드트라스모」등 이 '듀얼 쇼크'에 대응되는 게임을 다수 라인업에 올려 놓았다.

또한 신가력 PS의 또다른 특징은 음악 CD를 재생했을 때의 '사운드 스킵프'가 있다. 이것은 일본의 인기 가수 후미야가 PD로 제작에 참여했던 플레이 스테이션용 소프트 「베이비 유니버스」의 일부를 재구성한 것으로 음악을 즐기면서 아름다운 영상을 스스로 보거나 만들 수도 있다.

이런 새로운 요소가 추가되었음에도 불구하고 18,000엔으로 가격인하된 플레이 스테이션. 올해 연말에도 플레이 스테이션의 선풍은 멈추지 않을 듯 하다.



새로운 사운드 스킵프



GOODS INFOS

지난호부터 새롭게 신설된 GOODS INFOS에 많은 성원을 보내주신 업체와 독자 여러분께 다시한번 감사드립니다. 앞으로도 더욱 새롭고 신선한 상품 정보 매일 제공에 드릴 것을 약속 드립니다.

이스키 패드V 주니어

「이스키 패드V 주니어」는 이스키에서 발매된 플레이 스테이션용 패드로 지금까지 발매된 PS패드와는 달리 세련되고 매끈한 디자인으로 케이블의 길이만 2.1m에 이른다.



패드의 명칭에서도 알 수 있듯이 주니어층을 타겟으로 제작된 이 패드는 십자키와 버튼의

터치 감각이 기존의 패드에 비해 월등히 뛰어나다.

◆ 문의처 : 게임본부(O2-701-1667)

릴 전자 낚시 게임기

미국 최고의 액정 게임기 메이커인 라디카에서 세계 최초로 발매된 '베스 피싱'은 가상의 액정 낚시 게임으로 실제 낚시를 하고 있는 듯한 기분을 느낄 수 있다. 낚시를 물에 던지듯이 게임기를 앞으로 휘두른 다음 SONAR SCREEN(탐지 화면)을 통해서 물고기가 있는 지역으로 릴을 조절하여 고기가 낚시바늘을 물어서 게임기에 진동이 오면 릴을 돌려 줄을 끌어올리면 된다. 바람, 날씨 조건, 미끼의 종류 등을 다양하게 선택할 수 있으며 여러 지역의 낚시터에서 토너먼트와 스포츠 피싱의 2가지 모드로 게임을 플레이할 수 있다.



◆ 문의처 : 수정통상(O51-317-4417)

PC POWER WHEEL

게임소스에서 발매된 PC전용 파워 핸들인 「PC-705 PC 파워 휠」은 PC용 레이싱 게임에서 사실적인 움직임을 제공해주는 아날로그 핸들 스틱으로 페달과



4단까지 변속할 수 있는 기어로 구성되어 있다. 핸들의 감도와 각도를 마음대로 조절할 수 있기 때문에 보다 실감나는 레이싱을 즐길 수 있다는 장점이 있다. 도스, 윈도우3.1, 윈도우95에서 모두 호환된다.

소매가 가격 : 135,000원
◆ 문의처 : 게임본부(O2-701-1667)

서브 헌트, 탱크 어설트

라디카에서 발매된 '서브 헌트'와 '탱크 어설트'는 게임기 화면을 직접 눈에 대고 플레이하는 버츰 보이 스타일의 액정 게임기이다. 백리트 LCD의 나이트 비전을 통해서 어두운 곳에서나 밤에도 게임을 즐길 수 있는 장점이 있다.



이 중 '서브 헌트'는 잠수함 게임으로 잠망경을 통해 적의 항공모함, 수송선, 구축함, PT 보트를 탐지하여 어뢰로 쏘는 방식이다. 탐지 화면을 통해 함선이 다가오는 것을 볼 수 있으며 아군 함선을 만나면 잠수함의 대미지를 줄일 수 있다.

한편 '탱크 어설트'는 대포를 쏘아서 적의 탱크를 파괴하는 탱크 게임으로 위험탐지 디스플레이를 통해서 적 탱크가 다가오는 것을 감지할 수 있으며 아군 탱크와 만나면 탄약을 충전할 수 있다.
◆ 문의처 : 수정통상(O51-317-4417)

뿌요링

「테트리스」 이후 최고의 퍼즐 게임으로 평가받고 있는 「뿌요뿌요」를 이용한 액정 게임기



「뿌요링」이 국내 정식 발매된다. 「뿌요링」은 뿌요뿌요의 제작사인 일본 컴파임사에서 제작한 액정 게임기로 차세대기용 뿌요뿌요와는 달리 3가지 뿌요 모양만이 등장한다는 점 이외에는 뿌요뿌요와 완벽히 동일한 시스템을 채택하고 있다.



특히 국내 정식 발매품에 한해서는 뿌요와 카방

클이 수놓아진 '뿌요 주머니'를 무료로 증정하며 소비자 가격은 19,800원이다.

◆ 문의처 : 커뮤니케이션먼트(O2-544-6889)

포켓 엑스터



이 배처럼 생긴 작은 액정기기는 만보계가 부착된 칼로리 컨트롤러이다. 이 기기는 휴대자가 걸어 다닌 걸음수에 따라서 화면에 나타난 귀엽고 깜찍한 캐릭터가 살이 빠지기도 하고 다시 찌기도 하는 것으로 하루동안의 운동량을 체크할 수 있다.

◆ 문의처 : 일본 ADK (O3-3889-6126)

이미지니어 프로그램 패드

이미지니어에서는 '이미지니어 프로그램 패드'라는 PS용 컨트롤러를 12월 10일 발매한다. 이 패드는 버튼을

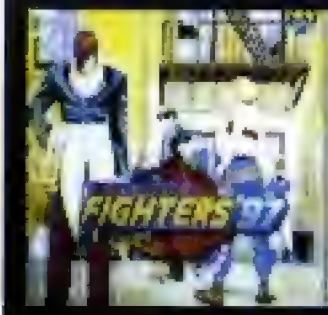


오래 누름에 따라 타이밍 등의 조절이 가능하고 복잡한 커맨드 입력도 하나의 버튼으로 단축 조작할 수 있는 등 초보자들을 위한 시스템이 탑재되어 있다는 것이 특징이다. 가격은 2,980엔이다.

킹 오브 파이터즈 '97 음악 CD

SNK 최고의 격투 게임인 킹 오브 파이터즈 '97의 오리지널 음악CD가 발매되었다. 코. 이오리, 야부키의 테마를 비롯해 최종 보스의 테마까지 다양한 오리지널 곡들이 수록되어 있다.

소매가 가격은 28,500원
◆ 문의처 : 전수전적(O2-3273-2418)





“극장용 파이널 판타지” 성공 감축이 마우스 끝으로 전해지죠!

스퀘어에서 파이널 판타지를 소재로 한 극장용 애니메이션을 제작한다는 이야기를 들었을 때 게임챔프는 ‘스퀘어가 또 한번의 돌풍을 일으키는구나’ 하며 매우 놀랐다. 그리고 우리는 그 애니메이션 파이널 판타지의 제작진에 한국 여성이 참여하고 있다는 이야기를 들었을 때 또한번 놀라게 되었다. 과연 어떤 사람이길래 한국인으로서 스퀘어의 비밀 프로젝트에 참여하게 되었는가? 송년호를 맞이하여 챔프 기자가 만나 보았다.

이름 리사 김(Lisa Kim)
 한국이름: 김혜영
 생년월일: 1971년 10월 21일
 소속: 스퀘어USA(호놀룰루 스튜디오) 영미부



토이 스토리를 능가하는 애니메이션으로 제작!

게임챔프에서 만난 김혜영씨는 빠듯한 스케줄과 과속되는 업무 중에도 밝은 표정을 잃지 않는 모습이었다. 현재 스퀘어 USA(호놀룰루 스튜디오)에서 극장용 애니메이션 영화 파트(Movie Department)에서 CG 아티스트로 일하고 있다. 김혜영씨는 극장용 파이널 판타지에 대해

“애니메이션 ‘파이널 판타지’에 대해 모든 것을 이야기할 수는 없지만 우리가 지금 하고 있는 영화는 2000년에 개봉될 계획이며 처음부터 끝까지 완전 풀 CG로 제작됩니다. 이미 소니 픽처스(Sony Pictures)사가 배급하기로 결정되어 있는데 우리 영화는 토이 스토리같이 나이 어린 어린이를 대상으로 한다기 보다는 약간 나이를? 관객들을 겨냥한 영화이며 현재까지 과정과 결과가 이루어 보인 아마도 어떤 장르에도 속할 수 없는 최초의 장르를 개척한 영화가 될 것입니다. 물론 한국에서도 개봉되어 많은 한국 매니아들과 함께 즐거움을 나눌 수 있었으면 좋겠습니다.”라며 20세기의 마지막을 장식하는 판타지가 등장할 것임을 암시했다.

이미 게임챔프의 독자들은 알고 있었지만 스퀘어에서는 ‘파이널 판타지’를 이

용한 극장용 애니메이션을 제작중이며 김혜영씨가 맡은 분야는 텍스처와 라이팅(Lighting)이다. 게임 회사는 제품의 규모가 아무래도 작기 때문에 혼자서 많은 부분을 담당하게 되지만 영화회사는 대부분 규모 큰 프로젝트를 담당하기 때문에 일을 나누어 하고 있다.

원래부터 게임 그래픽에 관심 많아!

우리나라에서 대광 초등학교, 선화예술 중학교를 거쳐 선화예술 고등학교에 입학해 다니다가 가족과 함께 LA로 이민한 그녀는 미국으로 건너와 존 마셜 고등학교(John Marshall High School)를 다녔으며 우등생(Honor)·보통 평점 4.0 만점에 3.5 이상을 이야기한다.과 벤크 오브 아메리카(Bank of America)의 장학금을 받고 졸업할 정도로 수재에 가까웠다.

그후 90년에 미국에서 그래픽에 관련한 최고의 권위를 인정 받는 아트 센터(Art Center College of Design, Pasadena CA)에 입학해 일러스트레이션을 전공으로 하고 컴퓨터 그래픽 애니메이션을 부전공으로 배웠다. 재학 당시(4학년) 실리콘 그래픽 컴퓨터 실험실에서 에일리어스 웨이브프론트(Alias Wavefront) 3D 그래픽 프로그램으로 현재 가장 많이 쓰인다)를 가르치는 조교로도 일한 적이 있을 만큼 애니메이션이나 3D 그래픽

에 관해서는 학창시절부터 실력을 인정받았던 엘리트였다.

그후 94년에 졸업하여 바로 크로노스(Kronos Digital Entertainment, Inc. Pasadena, CA)에 입사하여 약 2년간 3D 애니메이터로 일했으며 그곳에서 시에리온 리안의 PC 게임인 ‘판타지아고리아’의 그래픽과 애니메이션 부분에서 일했고 폭스사의 TV 애니메이션 시리즈 ‘스파이더 맨’의 3D 애니메이션 부분에서도 일했다.

“이런 일을 하는 사람은 대부분 그렇지만 저 역시 게임과 애니메이션의 차이를 크게 두지 않습니다. 다만 애니메이션은 수동적이며 게임은 능동적인 참여가 가능하다는 장점이 있습니다. 저도 게임을 접할 기회가 많다보니 자주 게임을 즐기고 있습니다. 사실 게임은 거의 유일한 한국 공통어이기 때문에 커다란 매력이라고 생각합니다.”

그뿐만이 아니었다. 본격적으로 게임 쪽의 경험도 쌓기 위해 95년에는 세가(Seга Interactive, Diamond Bar, CA)에 입사했다. 이후 발매되지는 않았지만 세턴용 ‘스타워즈-레벨 스트라이크’의 제작에도 참여했었다. 한국에서는 발매가 되지 않았던데 조금 외아하게 생각할 지도 모르지만 미국에서는 발매되지 못하고 그냥 사라져 버린 게임들도 상당수에 이른다. 직접 발매되지 않은 타이틀에 참여하고 보니 투자비용이나 인력들이 너무 아깝

다는 생각이 든다.

그후 송해초 오리진(Origin Systems, Inc)에서 CG 아티스트로 일하면서 한국에서도 꽤 알려진 ‘원 켈랜더5’와 ‘예언(Prophecy)’의 제작에 참가했으며 영화 쪽에서도 잠시 일한 적이 있다.

한국인으로서 자부심을 가지고 노력하겠다.

앞서 말한 바와 같이 극장용 ‘파이널 판타지’는 아직 초기 단계이기 때문에 하루 아침에 주인공의 일러스트가 바뀌기도 하고 스토리가 변경되는 일도 비일비재하다고 한다. 그리고 모든 것이 회사의 비밀로 취급되기 때문에 화면이 공개되려면 아직 많은 시간을 기다려야 할 것이다.

“애니메이션의 화면을 봐도 공개할 수 없다는 이야기에 조금은 아쉬움이 남지만 그래도 앞으로 게임챔프와 유려하게 계속 유지되는 정도가 공개되더라도 게임챔프에 소개한 것은 약속하며 다음부터 기억할 수밖에 없었다.”

김혜영씨는 마지막으로 “대한 한국의 ‘파이널 판타지’ 팬들이 크라피지 않을 것임과 기억해 줄려면 조금도 부끄러움 없는 최고의 작품을 만들기 위해 꾸준히 노력할 것입니다.”라며 개성있고 애정 어린 열정을 거머쥐어 해지한 후서도 있을 것임을 믿고 싶은 한국 관객을 위해서라도 최선을 다하겠다고 이번 인터뷰에서도



새턴 오리지널 화면 최초 공개!

더 하우스 오브 데드


 ■제작사: 세가
 ■장르: 슈팅
 ■현지 발매일: 98년 봄 예정
 ■현지 발매가: 미정

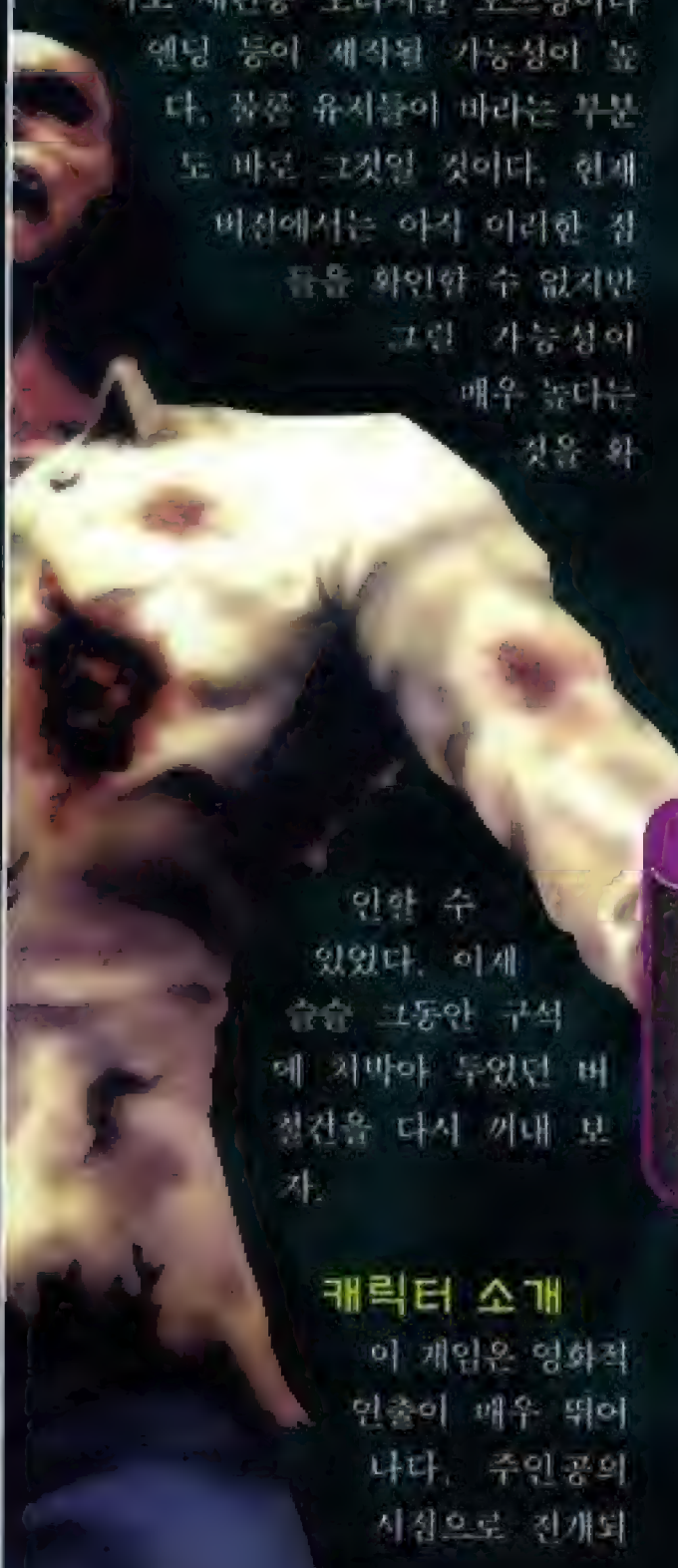
지난달 이식 발표가 있고나서 드디어 새턴판 「더 하우스 오브 데드」의 화면 사진이 최초로 공개되었다. 현재 공개된 화면 사진으로 추측해 보면 거의 완벽에 가까운 이식율을 나타내고 있으며 캐릭터들의 피가 녹색으로 표현되었다는 것이 가장 큰 특징이다.



각 캐릭터마다 달라지는 스토리

새턴용 오리지널 오프닝 제작 기대!

새턴용 「비질캡2」에서 보여 주었던 기획력을 미루어 보면 「HOD」에서도 새턴용 오리지널 오프닝이나 엔딩 등이 제작될 가능성이 높다. 물론 유저들이 바라는 부분도 바로 그것일 것이다. 현재 비전에서는 아직 이러한 점들을 확인할 수 없지만 그런 가능성이 매우 높다는 것을 확



안할 수 있었다. 이제 슬슬 그동안 구석에 치박아 두었던 비철건을 다시 꺼내 보자.

캐릭터 소개

이 게임은 영화적 연출이 매우 뛰어나다. 주인공의 시점으로 전개되



토머스 로건
 32세의 주인공. 정부기관 'ARM'에 소속되어 있는 특수 공작원으로 구출활동 등을 임무로 하고 있다. 열정이 용솨솨치는 사나이지만 냉철한 판단력도 겸비하고 있다.

소피 리차드
 주인공 토머스 로건의 약혼자. Dr. 큐리언이 소장을 맡고 있는 DBR corp.에 근무. 지적이며 활기가 있는 여성이다.



는 게임 진행이다. 공포스러운 연출은 게임의 몰입감을 높이 주고 있다. 그러면 새턴판 「HOD」의 주인공 공들음을 만나 보기로 하자.

이미 스테이지 1의 구성까지 완성!

올해 김슈팅 최고의 히트작으로 손꼽히는 「더 하우스 오브 데드」. 아직 완성도는 30%밖에 안되지만 다가오는 준비와 약간 어두운 처맥의 분위기 등은 틀림없이 이 게임이 「HOD」라는 것을 말해 준다. 현재 비전에서는 스테이지 1의

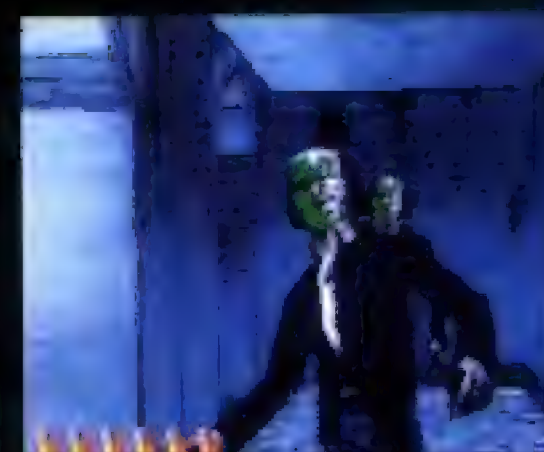
G
 국적 불명이고 나이도 35세 정도라는 것밖에 아는 게 없는 의문의 남자. 주인공과 행동을 같이하는 죽어지만 상세한 일은 아무것도 말하지 않는다. 감청적인 기백이 없는 디지털적인 인물이다.



여기 스테이지 1 보스의 '저리오트'까지 실제로 움직이고 있다



이 게임의 적으로 등장하는 무서운 외마들, 시신에 공격된 캐릭터는 인체의 모습을 이고 있지만 동물이나 별개의 모습을 한 것도 있다



세턴용은 기본적으로 여액판과 상황이 같고 학대의 성격 등은 녹색으로 통일되어 있다



공격을 계속하면 머리를 강박한 방법으로 날려 버리시



유액연관(?) 액바트는 적들의 지아에서 등장, 끈적끈적한 질감이 잘 표현되어 있다

압구에서 보스까지 순차적으로 재현되고 있다. 아직 스테터스 표시는 없고 실제로 비절전을 사용해 즐길 수 있게 좀비의 움직임도 사실히 이식되고 있다. 벌써 분기 부분도 조금씩 제작에 착수하고 있으며 앞으로는 스테터스 표시와 자막 등의 연출 부분도 당연히 추가된 것이다.

모텔2의 화면이 어디까지 재현되어 있는가?



먼저 가장 큰 의문점은 아케이드용 HOD가 모델 2기판의 성능을 최대한 사용한 작품이라는 것이다. 따라서 작품 자체의 퀄리티도 높은 편이기 때문에 완전 이식은 꽤 어려운 것이라는 생각이 앞서게 된다. 하지만 화면을 보는 순간 좀비의 질감 등은 지금의 수준에서도 꽤 잘 표현되어 있다는 것을 느낄 수 있다. 이식도에 큰 기대를 걸어 보자!

스토리 전개는?

현재로서는 아직 비주얼 장면은 정리되지 않았지만 역시 이 게임에서 가장 불만

한 부분 중 하나가 바로 그 영화적인 연출이다. HOD는 건 슈팅이면서도 드라마틱하게 전개되는 스토리가 게임의 재미를 북돋는 역할을 담당했다. 또한 스토리 부분은 분기와 멀티 엔딩 등의 부분도 포함될 예정이어서 세턴용에서도 특히 기대를 거는 포인트이다.

연출관계의 재현도는?

현재 개발 사진에서는 몇가지 색으로 표현되어 있지만 사실 앞으로 어떻게 변경될지는 장담할 수 없다. 또한 'HOD'의 영화적 사마 지리나 객관적 사실에서 변하는 연출 등이 과연 어떻게 변할지 벌써부터 관심이 쏠린다.



AM1원이 밝히는

SS용 하우스 오브 데드 Q&A

Q: 좀비의 피가 왜 녹색인가?
A: 좀비이기 때문에 피는 녹색일 수도 있지만 아케이드용의 경우는 성인층이 많이 오는지 아니면 청소년층이 많이 오는지 설치 장소에 따라 여러 가지 컬러가 준비되어 있었지만 세턴용에서는 역시 가정에서 즐기는 청소년 유저들을 위해 녹색의 피로 통일했습니다.

Q: 세턴용에서도 프레임이 많이 깨지나요?
 게임을 즐기는 감각을 중시하느냐 아니면 그래픽적으로 높은 퀄리티를 쫓아느냐에 대해 고심했지만 역시 기본적으로는 즐기는 감각을 중시했습니다. 또 이번 이식작에서는 아케이드용에서 다가오는 적의 프레임 수가 현격하게 떨어졌던 것을 감안해 프레임 표시수에 중력을 기울였기 때문에 적들이 최대 5인까지 깔끔하게 표시될 것입니다.

Q: 이식의 깊이는 어느정도 될까요?
A: 기본적인 맵 구성이나 게임 전개 등은 거의 변함없이 이식될 것입니다. 멀티 엔딩도 마찬가지입니다. 잘 보면 세턴용 오리지널 요소도 눈에 띄지만 어쨌든 아케이드용을 기본으로 했습니다. 유저들 중에는 아케이드용에서 컷된 루트를 예보고 싶다는 사람들도 있지만 기기에도 조금 문제가 있기 때문에 이에 대해 주시게 바랍니다.

몸을 손짓하는 코나미의 멜로디

두근두근 방과 후 퀴즈



네? 퀴즈하지 않을래요?

대다수 게임 팬들을 사로잡았던 두근두근 메모리얼의 속편이 제작되고 있다는 정보는 코나미의 발표로 모두 알고 있을 것이라 생각한다. 하지만 유저들이 안고 있는 궁금증은 크다. 시스템은 어떤 베이스로 될지, 어떤 스타일의 진행이 될지 등 제작발표로만 부족한 점들이 너무 많다. 그런데 이번에 코나미에서 공개된 추가 정보가 있다는 사실, 코나미에서 공개한 자료와 일본 게임지를 통해 얻어낸 정보를 공개하고자 한다.


 ■ 제작사: 코나미
 ■ 장르: 퀴즈 게임
 ■ 현지 발매일: 98년 봄
 ■ 현지 발매가: 미정

「두근두근」 후속작의 장르는 퀴즈

엥? 「두근두근 메모리얼」이라고 하면 연애 시뮬레이션이라는 공식이 설정도로 유명한데 후속편 장르는 퀴즈라니? 정말 예상외이다. 「두근두근」 시리즈의 팬이라면 이 소식을 들었을 때 약간 의아해 하며 두근두근이 어떻게 퀴즈와 접목될 것인가에 대해서 궁금해할 것이다. 지금부터 두근두근이 과연 어떻게 퀴즈와 접목하여 진행되는지 잘 살펴보도록 하자.

맛추기도 하면서 열심히 생활하게 된다. 현재 제작되고 있는 두근두근 퀴즈는 게임에 등장했던 많은 소녀들이 그대로 등장하며 그녀를 나름대로 가지고 있는 취미나 클럽활동에 연관된 퀴즈문제를 플레이어에게 제시한다.

예를 들어 미술관 관람과 음악감상이 취미인 시오리는 미술이나 음악에 관한 문제에 기타 상식을 덧붙여 플레이어에게 다가선다(시오리는 취미 이외에 공부도 잘하기 때문이라나...). 또한 기사사라기는 문학소녀이기 때문에 소설부분의 문제를, 수영부의 아이들 기요카와는 스포츠에 관련된 문제를 낸다고 한다. 즉 원작에 등장하던 소녀들의 개성을 그대로 살리고 있는 것이다. 단, 게임과 관련된 퀴즈가 아니라 사회 상식을 중심으로 하는 퀴즈이기 때문에 상식이 풍부한 잡학박사가 아니라면 그녀들의 마음을 사로잡기 힘들리라 생각된다.



단순한 퀴즈풀이 게임이라면 특징이 없다!

기존 퀴즈 게임은 순서대로 캐릭터가 등장해 문제를 내고 문제에 대한 답안을 주인공이 제시하는 형식을 생각한다. 그러나 두근두근도 같다고 생각하면 코나미가 아니다. 이 게임은 퍼즐을 풀지만 그 기본적인 베이스는 연애시뮬을 키초로 했다. 소녀들과의 대화를 통해 자신에게 호감을 느끼게 한다는 것이 본 게임이 지닌 최대의 매력이다. 때문에 소녀들과의 퀴즈게임이 시작되기 전과 후에 어떤 이벤트가 들어간다고 한다(현재 이 이벤트는 확정되어 있지 않으며 게임제작에 있어서 가장 중요하고 어려운 부분이라 개발자들이 고심하고 있다



수많은 그녀의 퀴즈가 가장 어렵지 않을까?

고 한다). 이 시스템에 의해서 플레이어는 자신의 캐릭터를 올리는 일 대신에 직접적 대화를 통해 소녀에게 사랑고백을 받게 된다.



시리즈에 등장하는 소녀들의 개성을 살려라

한번이라도 두근두근 메모리얼을 플레이해 봤다면 게임 속에 등장하는 소녀들 중 찡찡이 눈 캐릭터가 있을 것이다. 그리고 그녀의 마음을 사로잡기 위해서 그녀가 다니는 클럽에 가입하기도 하고 그녀의 취미를

만능 스포츠 걸 기요카와



키리코, 다시 전장으로!

装甲騎兵

보통즈 10 자감기병 보통즈 저퍼



■ 제작사: 타카라
■ 장르: 3D액션

■ 현지 발매일: 미정
■ 현지 발매가: 5,800원

얼마전 「청의 기사 벨제루거 이야기」를 발매해 보통즈 팬들을 거뜬하게 했던 타카라가 다시 보통즈 세계를 소재로 한 게임을 공개한다. 게다가 이번에는 플레이어가 TV판의 주인공이었던 키리코로 설정되어 있어 원작 애니메이션의 스토리 추가 체험이 가능하다.

아스트라기우스의 어둠에서 태어나다!

우선 이 아름답고 화려한 오프닝 CG를 감상해 보자. 이미 눈치챈 독자도 있겠지만 이것은 TV판 보통즈의 오프닝 애니메이션을 충실하게 3D CG로 재구성한 것이다. 시대를 조원해 뉴 미디어의 도움으로 다시 깨어난 키리코와 AT의 용감한 모습을 살펴보자.

TV판에 충실한 3D 슈팅

우선 보통즈 팬으로 가장 마음에 드는 부분은 자신이 키리코로 되어 AT에 타고 다양한 미션을 클리어해 간다고 하는 설정의 3D액션 슈팅이라는 점이다.

기본 스토리는 TV판에 기초를 두고 있으며 이번의 「전편(가제)」에서는 이야기의 전반부인 '우드린'과 '크멘린'이 다루어지고 있다. 물론 '던 썬'과 '암핀지' 등 AT의 특징적인 액션은 모두 재현했으며 원작에 있었던 '미션 디스크의 환상' 등도 구성되고 있는 듯하다.

화려한 오프닝에 주목!

앞에서도 잠깐 이야기했듯이 이번 게임의 오프닝은 TV판의 오프닝을 그대로 CG화한 것이다. 예전에 많은 로켓 애니메이션



선 팬들을 매료시킨 키리코의 용감한 모습을 다시 한번 PS에서 만나 볼 수 있게 되었다. 매이저 중에서 비디오나 CD를 가지고 있는 사람은 원작 애니메이션과 비교해 보는 것도 흥미로운 것이다.

신을 반역한 남자, 키리코·큐비

수없이 반복되는 전쟁의 폭염 속에서도 언제나 냉정함을 잃지 않는 남자, 키리코·큐비. 그는 전쟁이 계속되는 아스트라기우스 은하가 만들어낸 '이능 생존체(사람을 초월한 힘을 가지고 있는 존재)'였다.

다른 사람에게 지배당하는 것을 거부하고 아스트라기우스의 전군은 적으로 진화시켜 싸움에서 벗어남으로 인해 신에게 조차 '반역'이라는 이름으로 낙인 찍힌 최강의 병사, 키리코. 보통즈는 그런 그의 삶을 그런 애니메이션이었다.

그리고 이제는 바로 여러분들의 PS를 통해 키리코가 부활되어 전쟁에 몸을 던진다.




에그를 사랑하는 모든이에게...

헬로 찰리



미려한 오프닝 무비와 풀 랜더링에 의해 창조된 너무나도 리얼한 등대, 그리고 호와 찬란한 세계를 질주하는 에그(계란) 경비원! 이것을 도대체 어떤 게임일까? '에닉스'이기에 더욱 호기심이 모아진다.


■ 제작사: 에닉스
■ 장르: 액션
■ 현지 발매일: 98년 3월 발매 예정
■ 현지 발매가: 미정

에그 경비원(야근)의 통쾌 액션!

좌충우돌 에그 경비원 찰리

수업이 특징인 배관공, 속도 위반의 견제이며 침묵과 아무런 귀 크리고 뉴기니아에서 생식하는 귀와 비슷한 유대류, 지금까지 우리들이 재미있다고 추산한 액션 게임 주인공 공들에게는 언제나 약간 의아하다는 불운코가 따라 다녔다. '어떻게 이것이 주인공이 될 수 있겠지?' 이 녀석에 의해 평화가 지켜질까? 라는 느낌으로 게임을 플레이했을 때 액션 게임의 주인공들은 언제나 애교를 있는 멋진 액션으로 플레이어의 기대에 부응해 주었다.

사실 이런 설명이 사진에 필요한 정도로 '헬로 찰리'의 주인공은 플레이어의 상상을 초월한 '에그'. 그것도 야근 경비원으로 일하고 있다는 신기하다.

사건의 발단은 그의 직부대만이 원인으로 성질을 나쁜 편이다. 그리고 주무기는 렌치에 의한 구타와 불타를 이용한 투척공격이다.

거대 제철공장 "몬스틸"에서의 액션

처음 사건은 찰리의 대수롭지 않은 실실함으로 시작되었다. 거대 제철공장 몬스틸에서 야근의 경비원을 하고 있는 찰리. 그날밤 너무나도 심심했기 때문에 찰리는 종이비행기를 날리며

기분을 날리고 있었다. 그러나 동풍 날아 다니는 종이비행기는 곧바로 건물에 걸렸고 몇안간 불길이 타올라 버린 것이다. 안좋은 일은 겹치는 법. 당황해서 달려들어간 찰리는 실수로 그만 공장의 메인 스위치를 키버렸다. 더욱더 불행한 것으로 리셋 스위치 역시 켜일인지 짧게 잘려져 있었다. 리셋 불가능. 다음날 야근 교대 예정의 경비원이 올 때까지 어떻게든 수습해 놓지 않는다면 찰리는 일자리를 잃어 버릴지도 모른다. 과연 그의 운명은 어떻게 될 것인가.

고화질의 그래픽에도 주의!

이 게임의 가장 큰 특징은 아슬



색이 불기방안 거대 기둥이 일러게 공장의 어둠을 보인다!

무비와 게임이 하나의 스테이지로 구성

다운 게임 화면이다. 무비 장면은 말할 것도 없고 실제의 게임 화면에서도 확실한 기술력이 엿보인다. 사

실 이 '헬로 찰리'는 영화 '메이브'로 아카데미상 특수효과상을 수상한 할리우드의 CG 제작회사 '리컴&휴즈사'가 기획 제작한 것이다. 이제 야근 남독이 가졌지만 그래도 영화사가 게임업계에 진출한 제1탄의 소프트웨어 그들의 실력을 충분히 발휘할 수 있다는 것은 역시 멋진 것이다.



무기개 검사?



기본 필살기 초고속 공개!

파왕전설 64

같이 갈수록 기대를 더하고 있는 『파왕전설 64』 이전에 등장 캐릭터는 총 11명. 지금까지의 시리즈와 마찬가지로 수타와 나탈의 결집 선택에 따라 사용되는 기술이 달라진다. 이편으로써 『파왕전설 64』의 기본 필살기를 긴급 공개하고 게임이 끝나기 직전에 발매하자마자 열려 공략할 것을 목표로 독자 여러분과 약속한다.

ARCADE

- 제작사: SNK
- 장르: 격투 액션
- 발매일: 98년 초 예정

키바가미 겐주로



<수리>
 광이인 →A
 경화함 →A
 삼연살 →A
 현인 →A

<나탈>
 지모 →A
 백귀살 →B
 히키즈리 마와시 →C
 아신돌 →B(동시 입력)

하오마루



<수리>
 호황삼 →B
 의풍령삼 →B
 열진삼 →AB(동시 입력)
 심공 →AB(동시 입력)

<나탈>
 호황삼 →B
 강과 →A
 의풍과 →A
 주염타 →A

사키



<수리>
 노봉 →A
 천포문 양 →B
 황선 끌어뜨리기 (근접해서) →C
 연화무 →C

<나탈>
 시라 →B
 잣나 →A or B or C or D
 전염분 →A
 색수 →C

야규 람마



<수리>
 이류성류 치지도 →BC(동시 입력)
 대외배기 (근접해서) →C
 파루 (근접해서) →C
 둠어올리기 (근접해서) →C

<나탈>
 참예구 →A
 이류성류진옥 →B
 이류성류역풍 →B
 이류성류 만입파 →B

카자마 카즈키



수리
 부동격 →A or B
 대륙삼 →A or B
 풍긋 다시 (공격을 당하는 중)
 일으키기 AB(동시 입력)
 자염 →A

<나탈>
 부동격 →A or B
 엄열 →A or B
 옥도영화 →A
 화염격 →B

카자마 소게츠



<수리>
 무결 →A or B
 월광 →A or B
 월은 →A or B or C
 소환 →A

<나탈>
 월운과(광) →A or B
 월운과(하늘) (공중에서) →A or B
 면화수무 →A
 사월 (공중에서) →C

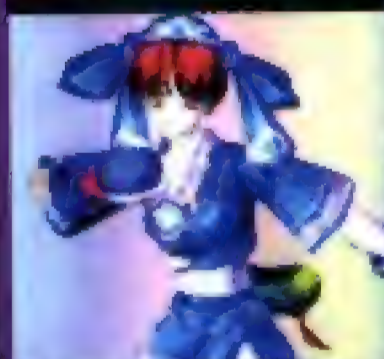
나코루루



<수리>
 카무이리무세 →A
 안누 무초베 →A
 레라 무초베 →B
 시치카무에루 →A

<나탈>
 카무이리무세 →A
 안누무초베 →A
 레라오치키리 (근접해서) →C
 질주 유전용격인 →C

리무루루



<수리>
 루브 루아레 →A
 콘루는노 →B
 루브헤굴 →C
 우현을 →B

<나탈>
 루브루아레 →A
 콘루에 →A
 카무이시부카 →B
 콘루사발 (공중에서) →A

랏토리 한조



<수리>
 열풍수리검 →A
 인입염분신 →A or B
 인입폭염풍 →A
 인입폭염진 →C

<나탈>
 난입원무 →A or B or C or D
 대외 끌어뜨리기 (근접해서) →C
 별 →C
 린 (떨어있는 상대에게) →C

갈포드



<수리>
 레브리카 어택 →A or B
 러쉬 톱 →A
 퍼신건 톱 →B
 스트라이크 톱 →C

<나탈>
 세도우 커피 →A or B
 플라즈마 블레이드 →A
 플라즈마 브레이크 →B
 스트라이크 넥스 (떨어있는 상대에게) →C

타치바나 우쿄



<수리>
 비검초베 되돌리기 (공중에서) →B
 비검풍도 →B
 비검천종 →A
 비검상풍 →B

<나탈>
 비검 시사메유키 →A
 운선 →B
 권운감형 →BC(동시 입력)
 풍상진파 →A




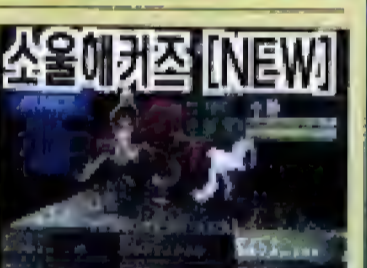
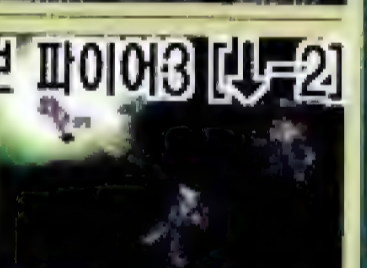
TOP GAME RANKING

「프론트 미션2」와 「슈퍼 로봇대전F」가 치열한 경쟁을 벌이는 가운데 스퀘어의 신감각 슈팅 「아인 핸더」가 급부상하고 있다. 또 새턴 게임으로는 이례적으로 「데빌 사마나 소울액커즈」가 발매되자마자 4위로 뛰어올라 「슈퍼 로봇대전F」에 이은 인기 돌풍을 예고하고 있다. 기종별 랭킹에서 크게 달라진 점은 없지만 N64 TOP5에서 「디디콩 레이싱」이 상승세이다.

• 이달의 프리 랭킹은 에닉스의 명작 RPG 드래곤 퀘스트 시리즈의 판매 순위와 일본 게임지인 「PS매거진」이 조사한 일본 유저들의 PS이식 희망 타이틀을 게재했다.

■ 통계기간: 1997년 11월 11일 ~ 12월 5일
 ■ 조사 방법
 게임챔프 97년 12월호 매독자 설문(30%)
 국내외 게임관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
 미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
 해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)

일본 인기 소프트 TOP 10

1	프론트 미션2 [↑-1]	PS 시뮬레이션RPG 스퀘어 97년 9월 25일	
2	슈퍼 로봇대전F [↓-1]	SS 시뮬레이션 RPG 반프레스토 97년 9월 25일	
3	아인핸더 [NEW]	PS 슈팅 스퀘어 97년 11월 20일	
4	데빌 사마나 소울액커즈 [NEW]	SS RPG 아트라스 97년 11월 13일	
5	브레스 오브 파이어3 [↓-2]	PS RPG 캡콤 97년 9월 11일	
6	그랜스트림 전기 (NEW)	PS/액션RPG/97년 11월 6일	
7	실황 파워풀 프로야구 '97 개막판 [↓-3]	PS/코나미/스포츠/97년 8월 28일	
8	문라이트 신드롬 [↓-2]	PS/ 휴먼/어드벤처/97년 10월 9일	
9	포켓 몬스터 [↓-4]	GB/닌텐도/RPG/96년 2월 27일	
10	사가 프론티어 [↓-3]	PS/스퀘어/RPG/97년 7월 11일	

기대 소프트 TOP 10

1	바이오 하자드2 [↔]	PS 호러 어드벤처 캡콤	
2	패러사이트 이브 [↑-1]	PS 어드벤처 호러 RPG 스퀘어	
3	드래곤 퀘스트VI [↓-1]	PS RPG 에닉스	
4	초코보의 이상한 던전 [↑-1]	PS RPG 스퀘어	
5	슈퍼 로봇 대전F 완결판 [↑-1]	SS 시뮬레이션 반프레스토	
6	그랜디아 [↓-2]	SS/RPG/게임 아츠	
7	철권3 [↑-2]	PS/격투액션/남코	
8	젤다의 전설 (NEW)	N64/RPG/닌텐도	
9	사쿠라 대전2 [↔]	SS/RPG/세가	
10	포켓 몬스터2 [↓-2]	GB/RPG/닌텐도	

FREE RANKING

DQ시리즈 판매 TOP 5

1	드래곤 퀘스트3 -그리고 전설로- 패밀리 / 380만개	
2	드래곤 퀘스트6 -환상의 대지- 슈퍼컴보이 / 320만개	
3	드래곤 퀘스트4 -이끌린 자들- 패밀리 / 310만개	
4	드래곤 퀘스트5 -천공의 신부- 슈퍼컴보이 / 280만개	
5	드래곤 퀘스트2 -악령의 신들- 패밀리 / 240만개	

일본 게이머 PS 이식 희망 타이틀 TOP 5

1	성검전설 시리즈 스퀘어(SFC)	
2	사쿠라 대전 세가(SS)	
3	슈퍼 로봇대전F 반프레스토(SS)	
4	슬레이어즈 반프레스토 (SFC)	
5	이스 시리즈 일본 팔콤(PC)	

플레이스테이션 TOP 5

- 1 **프론트 미션2** [↔]
시뮬레이션 RPG
스퀘어
97년 9월 25일
- 2 **아인헌터** [NEW]
슈팅
스퀘어
97년 11월 20일
- 3 **브레스 오브 파이어3** [↔]
RPG/캡콤/97년 11월
- 4 **그랜스트림 전기** [NEW]
액션RPG/SCEJ/97년 11월 6일
- 5 **모두의 골프** (↓-1)
스포츠/소니/7월 17일

세컨 TOP 5

- 1 **슈퍼 로봇대전** [↔]
시뮬레이션 RPG
반프레스토
97년 9월 25일
- 2 **데빌 사마나 소울액커즈** [NEW]
RPG
아트라스
97년 11월 13일
- 3 **데드 오어 얼라이브** [↔]
격투 액션/테크모/97년 10월 9일
- 4 **J리그 프로축구 클럽을 만들자!2** [NEW]
시뮬레이션/세가/97년 11월 20일
- 5 **론도 운무곡** (↓-3)
시뮬레이션 RPG/아트라스/97년 10월 30일

애독자 텔레마시

97년 12월호 애독자 엽서 통계 결과 챔프 독자가 가장 원하는 공략은 프론트 미션 얼터너티브였다. 그러나 얼터너티브의 발매일이 12월 18일로 연기됨에 따라 아쉽게도 2월호를 기대해야 한다. 또 아인헌터와 소울액커즈도 독자들의 많은 오용을 받았다. 또 챔프 독자들의 RPG수준의 의외로 높아 중급 이상이 75%에 육박하고 있다. 이 통계는 앞으로의 챔프 공략 난이도 설정에 큰 도움이 될 것이다.

98년 1월호에 공략을 원하는 게임은?



캠보이 64 TOP 5

- 1 **인터내셔널 슈퍼스타 사커64** [↔]
스포츠
코나미
97년 9월 20일
- 2 **디디콩 레이싱** [NEW]
레이싱
레어
97년 11월 21일
- 3 **골든 아이 007** (↓-1)
슈팅/닌텐도 /97년 8월 23일
- 4 **열투! 킹 오브 파이터즈 '96** [↔]
GB/격투 액션/타카라/97년 8월 8일
- 5 **게임에서 발견! 타마고치2** [↔]
GB/육성 시뮬레이션/반다이/97년 10월 17일

아케이드 TOP 5

- 1 **더 킹 오브 파이터즈 '97** [↔]
격투 액션
SNK
- 2 **슈퍼 쟀파이터 미니믹스** [↔-1]
격투 액션
캡콤
- 3 **더 로스트 월드** (↓-1)
슈팅/세가
- 4 **스파3 세컨드 임팩트** [NEW]
격투 액션/캡콤
- 5 **철권3** (↓-1)
격투 액션/남코

챔프 독자의 RPG게임 수준은?



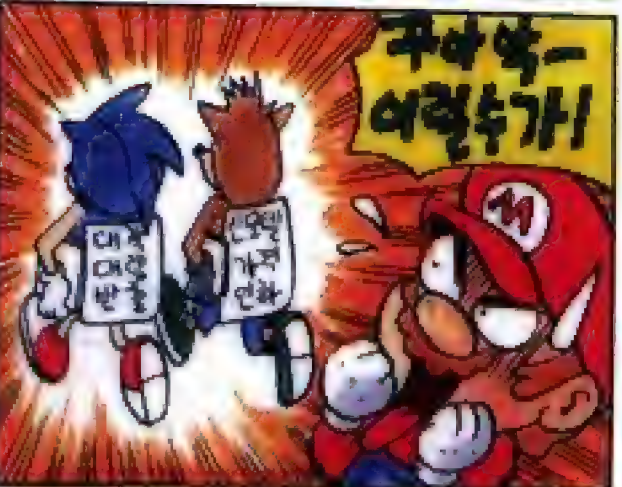
3대 주요 게임기 캠페인 결과

기종	캠페인	증가율
PS	25% 가격 인하 (95년 6월 9일)	2.41배
	파이팅 박스 (96년 3월 29일)	6.14배
	영기판 발매 (96년 3월 21일)	1.71배
SS	22% 가격 인하 (95년 6월 16일)	8.57배
	5,000엔 캐쉬 백 (95년 11월 17일)	2.57배
	영기판 발매 (96년 3월 22일)	13.35배
N64	쿨 패드 캠페인 (97년 6월 20일)	1.51배
	33% 가격 인하 (97년 3월 14일)	54.21배
	피카츄 프레젠테이션 (97년 9월 21일)	1.04배

※ 일본 전격양 97년 12월호 자료 참조

탐침대의 핫 이슈 소포니언

게임리뷰



이제 본격적인 게임의 성수기인 연말이다. 그동안 울분을 참아왔던 각 게임 메이커들도 이때를 맞춰 자사의 기대작을 발매하는 것은 물론이며 각종 경품이나 이벤트, 가격 인하 등을 통해 뜨거운 공방전에 들어 갔다. 그러면 과연 이런 대목 노리기 얼마나 큰 효과가 있는지 아니면 흔히 말하는 '재실 깎아먹기'는 아닌지 한번 되짚어 보았다.


김포깡

도망은 어날 발산이 누군지 알 수 없는 의문 의 판지를 받았다. 거기에는 소라3 세컨드 임팩트와 고수기 등장 이벤트가 다음과 같이 자라져 있어 있었다.

팩트 선택 시에 ① 루어 박을 데고 레버를 하하상 ② 레버를 하하상 데고 레버 상상을 하하상 레버를 데고 레버를 상상 ③ 레버를 하하상 레버를 하하상 레버를 하하상 레버를 하하상 이렇게 하면 고 수기 등장한다.

이제 원 막타치고 생각한 도망은 고수기를 골라서 장소팔과 아가박을 퍼펙트로 쓰러뜨려 버렸다.


일주일 후 도망에게 또 한통의 편지가 도착했다. 게임리뷰 사제로 청구서. 구하는 12월 15일까지 게임리뷰 사제로 15만원을 기탁을 은행에 납입하여 함 김포깡 사제로 주시옵사



아가박


제다이 나이트 아가박은 전 은하계를 장악하려는 은하 제국의 음모를 막기 위해 제국의 본거지에 잠입한다. 아가박은 계속 해서 달리는 수많은 적들을 광선검으로 무찌르면서 점차 제국 심장부에 다다르게 된다.

그곳에서 최강의 적인 어둠의 제다이 제국을 가까스로 무찌른 아가박은 문득 자신의 정면에 누군가가 광선검을 들고 서있는 것을 발견한다. 그는 다름 아닌 제국군의 총사령관인 님스 베이더였다. 아가박은 차갑한 의사를 밝힌 끝에 마침내 그를 쓰러뜨린다. 그런데 님스 베이더는 고품스러운 목소리로 "오~니, 넌 네 아들이다!" 이 소리를 들은 아가박은 "아니! 당신이 나의 아버지!" 라고 말하면서 크게 다가간다. "아들아 너의 모습을 좀더 뚜렷히 보고 싶구나" 라고 님스 베이더가 말하자 아가박은 "예 아버지" 라고 말하면서 자신의 얼굴 가면을 벗는다. 얼굴 가면을 벗은 아가박의 얼굴은 다름 아닌 님스 베이더의 얼굴이었다.




이인분

최근 VCB에 합류한 CB 게임에 뛰어들어 인분. 특히 이인분의 저리는 승백정의 눈으로는 확인할 수 없는 사각지대이기 때문에 불만사면 '별의 카비', '별의 전설', 등 VCB 게임에 열중하는 것일지. 그런데 어날 승백정 "우리 책이 VCB 특집 기사를 넣을까? 어때?" "물론이죠!" "그 VCB는 뭐 좋은 거야?" "VCB의 장점은 뭐뭐뭐 해도 알아는 책만서 게임을 즐길 수 있는 점 때문에 많은 사람들이 즐겨 하고 있습니다." "뭐야! 그걸 애까지 가르치는 거 아파라 게임만 하고 앉은 말야? 정말 장소팔하고 자라버림!" "어구어구! 그날 이후 이인분은 승백정의 눈앞에서 일하게 되었다.



장소팔

참으로 새로운 명인이 등장한다. 김포깡 땅의 합력(7) 때문에 아직 그 이름을 알지 못하는 수많은 자라와 슬러 그리고 허풍을 자고 앉고 한다. 등장과 동시에 "예! 예! 예! 예! 예!" 와 "뭐! 뭐! 뭐! 뭐! 뭐!" 라는 말을 유행시키는 등 기존 명인들에게서는 볼 수 없던 새로운 면을 그리고 이인분 명인을 연상시키는 웅장한 몸매와(혹시 행여가면) 짙은 가발은 웅장한 행동, 상당히 도전적인 말투는 모두를 긴장시키 충분했다. 아직 장식으로 등장할 때가 아파라! 최고 명인을 향해 (음? 나를 노리는 건가?) 수련에 열중하고 있다던데, 과연 어떤 모습 을 드러낼지 주목 공금하다.




구걸

새로운 게임 탐침대인 구걸. 그는 원래 에-메이선광이었다. 그런데 어날 그는 참모에 찾아 오는 "어! 한국 에-메이선 의 에-메이선" 하면서 탐침대를 열려는 것이었다. 그의 장소팔이 "어! 참모예요?" 라고 말하자. "네! 알아요. 김포깡, 루어, 건담, 에-메이선 등 에-메이선 에-메이선을 소개하는 잡지잡아요?" "게임이 유선인 데." "네! 인다니까요. 김포깡의 입마 인되는 여성 독자를 이렇게 팔아 새도 되는 거예요? 나는 김포깡이 아파요." "예! 그럼 샐은 반데요?" "샐은 구걸이대." "오~이 ~" "이"



이제 데

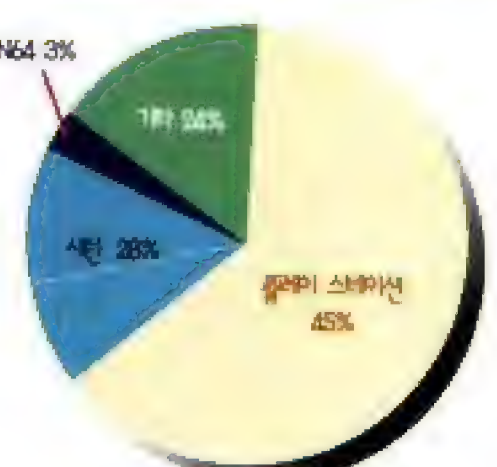
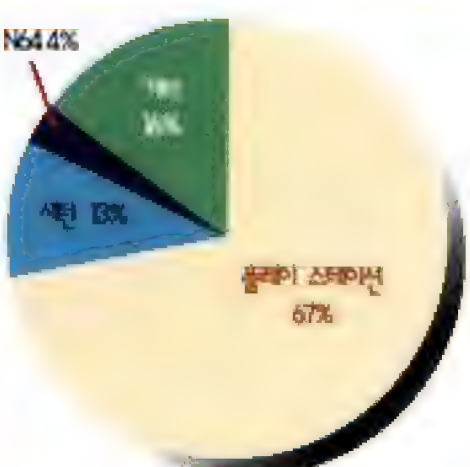
이제 데는 [클래더]의 리라 크로프트에 울라(?) 버퍼 있던 다 육감적인 몸매에 아가적인 눈망울. 영도같은 입술은 아가적으로 하여금 "라라 썸머" 까지 만들게 했다. 김포깡을 일으키는데도 비키 오라이드를 하면서도 "클라라~ 클라라~" 불 울라하는 것이었다. 그리고 시선은 울라 2번이 밤 매드기에 이르렀다. 울라에 나기보니 더욱 멋진 어린 리라 크로프트가 아가적으로 행해 원크라고 있는 것이다. 이제 데는 다리를 비껴와 "클라라" 숨을 한번 맛지게 추고 잠깐에게 제몸을 사가지고 돌아오고 있었다. 사할사 울라와 반도 모르고 앞에서 자라보고 있던 김포깡은 잠깐에게 달려 갔다. "저 사람이 산 걸로 주세요." 제몸을 받고 돌아간 김포깡은 포장을 뜯어 보고 "라라! 아! 아!"



추정 HW/SW 판매수

참모에서는 각 하드웨어와 소프트웨어의 인기도를 짐작할 수 있도록 일본 현지의 8월 한달간 판매수를 추정해 보았다.

● 아스키의 매지통, 소프트웨어의 더 플레이스테이션, 미디어웍스의 연의 닌텐도64, 닌텐도의 사탄편, 등



주요 새 앙상블 게임의 리스트

타이틀	타이틀	등급	심의회자
버철 컵2	하이콤	연불	97/9/25
인터넷셔널 슈퍼스타 사커64	한국 고나미	연가	97/9/02
킬러 인스턴트	월드 베스트	연불	97/9/30
스타워즈	쌘웅	연가	97/9/02
버철 파이터2	하이콤	고가	97/9/30
소닉 클래식	하이콤	연가	97/9/23

연말 성수기 과열 게임시장의 이면성

심외 입원하를 시작으로 정부의 전폭적인 지원 이뤄지길

과열에 있어서도 다사다발했던 97년도 이제 얼마 남지 않았다. 인공에 정비가 필요한 게임 산업에 대한 정부의 지원은 대부분 연기를 거듭하며 해를 남기게 되었고 게임 산업에 종사하는 사람들은 심외 입원에 대해 불신감을 갖게 되었다.

그러나 오래전부터 게임업자들이 요청해 오던 게임 심외 입원제가 97년에 들어서 어느정도 의견의 통일점을 찾아서 정부에 의해 시행되었다. 그동안 게임을 공중에서 마케팅을 한국컴퓨터산업협회에서 할까 말까 걱정해 오던 심외가 97년 1월부터 문화체육부 산하의 공익예술진흥원의 협력을 입원적으로 처리하게 되었다. 그러나 최근 복지에 대한 한국컴퓨터산업협회에서 일부 이견에 따른 마찰과 함께 심외가 급속도로 추진되기 위해 단체장의 비리를 문화체육부 산하의 심외입원제에 대한 심외를 하지 않고 있다. 이런 문제가 내년부터 따듯할 경우 어떤 일이 생길지 생각하면서 심외 입원제에 대해서 적극적으로 운영할 수밖에 없다. 문화체육부 문제가 완결이 해결되어 97년 12월 31일 게임 심외 입원제를 시작으로 또 다른 정부의 게임 산업에 관한 지원 사업이 이루어지길 기대해 본다.



김도향

과열 경쟁은 게임의 본질을 손상시키는 짓!

국내에서도 모사가 자동차를 경쟁으로 주는 등 연말을 맞아 게임의 과열 경쟁 전열이 저하의 세간의 입에 오르내리기 시작했다. 이같은 현상은 얼마전 일본에서도 과열 경쟁이라 고지령을 불러 일으켰던 현상이다. 한 예로 코코넛 제품은 SS용 「포물리 그림브리」를 발표하면서 이벤트를 통해 게임을 구입한 소비자 중 한명을 요주로 여행을 보내 주는 등의 이벤트를 실시했으며 이미 다른 회사들도 자동차, 관광 여행 등 여러가지 대형 상품으로 소비자들을 유혹하고 있다.

이같은 현상은 그동안 게임과 관련된 컴퓨터 상품을 한정판으로 주어 더욱 게임에 애착을 느끼게 하던 경쟁과는 본질적으로 다른 것으로 공짜, 한정판은 게임의 본질을 왜곡하는 수단이 것이다. 물론 판매를 촉진시켜 줄려는 의도도 있었지만



이인분

만 그것보다는 빨리 잠재적 게임의 상업화되면서 요로권 하나라도 더 많은 돈되는 상업 전략으로 인해 애초적 애착이 무너지는 것일 수도 있다.



PC게임 판권료의 혼탁양상은 자멸의 지름길!

최근 들어 게임업계의 경쟁은 해외업체의 판권료와 무관하지 않다. 비록 판권료를 얻은 유통사들 사이의 타이틀을 유통시키기 위해 경쟁을 다툰 업체가 적지 않은 것이 사실이다. 그러나 해외업체의 판권료를 받은 게임사들은 대부분이 판권료는 사기까지 판에 판권료는 다들 사들이고 있다.

우리나라에는 언젠가 모르게 게임을 제작하는 사람보다 유통을 하는 사람이 훨씬 많이 늘어났다. 특히 해외 게임의 판권료를 사와 국내 유통시키는 판권사들은 절반 정도만 판권료를 낼 수 있는 것은 판권료 지불이 미흡한 중 소기업들이 제외되고 점점 늘어나는 추세다. '비판적'인 것일 뿐 아니라 판권사도 한국의 수입 업체가 판권료를 돌려받고 공백을 받은 것일 것이다.

이들 업체에 의해 타이틀의 기본 가격이 인상, 한국고급은 내수판을 받고 있다는 사실은 이해 안되고 있을 것이다. 전 세계를 상대로 한국의 인지도를 높이는 것일지도 모르지만 이러한 높은 판권료의 판권사업이 결국 국내 게임시장의 발전에 기여할 수 없는 사실은 업계 스스로 잘 알고 있을 것이다. 더구나 환율도 오르고 있는 요즘 현금거래가 활발한 게임 판권료는 자칫 보면 외환을 남발할 우려가 있다. 97년에 두 배가 넘는 판권료 상승은 소비자만큼 외환 상승에 상응해 기우릴 필요가 있다.



이재철

성수기에 가격하락, 일본시장 본편자!

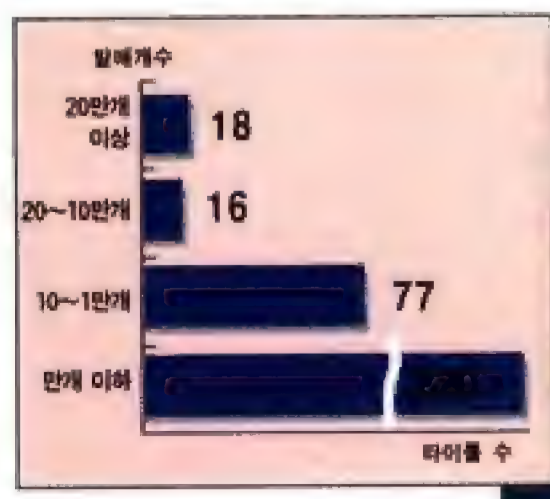
연말 중 최저의 대박이라고 할 수 있는 연말이 다가오고 있다. 모든 업체가 크고 작은 것일 바지오 게임시장 역시 연말이 아주 중요한 시기일 것이다. 때문에 각 회사도 게임업자들은 이 연말 시장을 잡기 위해서 여러가지 이벤트를 열거나 가격 인하를 단행하기도 한다. 그러나 이번 연말 특전을 사는 자는 97년 12월 31일 이후에 판매되면 5000원을 넘지 않고 1000원을 넘지 않아서 그 가격을 1000원 이하로 인하하였는데 이것은 어떤 상황에서도 게임 인원과 비례하면 그 인원이 높기는 하지만 아직도 대박의 타이틀이 대박으로 팔려나가기 때문에 상대적으로는 비슷한 폭으로 인하는 것이다. 연말 특전이 신기함을 유발해 가격으로 소비하는 것은 연말 시장을 겨냥한 판매 전략이라고 볼 수 있다. 이렇게 되면 경쟁사들 또한 어떤 대박 대박 전략을 내놓을 것으로 예상된다. 연말 들어 세미 나이트가 과연 자사의 하드웨어 가격을 인하해서 새로운 아이디어를 소개해서 소비자들에게는 큰 인기를 끌 수 있을지도 모른다. 연말이 다가오면 게임기 업체들이 가격 인하가 속출 이루어지면 게이머들에게는 반기는 소식이 아닐 수 없을 것이다.

이인분

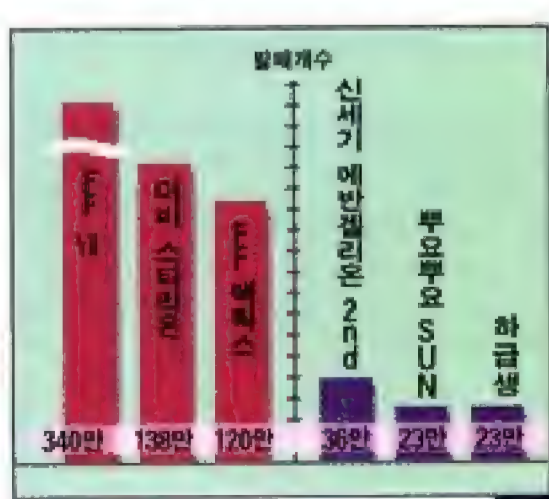


도표로 보는 3대 하드웨어의 불안요소

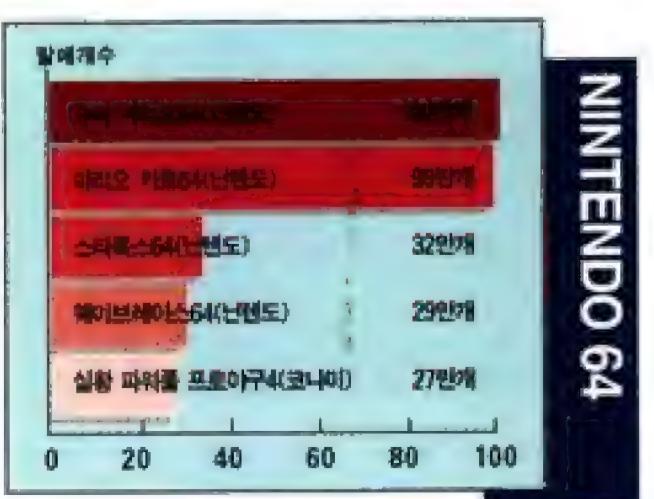
각종 자료들을 검토하다 보면 각 하드웨어의 불안 요소를 쉽게 짐작할 수 있다. 특히 PS는 판매수에 있어서 선두자리를 지키고 있으나 PS로 발매된 대부분의 소프트웨어 판매개수 1만개조차 넘지 못하는 부진을 겪고 있기도 하다. 물론 세턴은 대형 히트작이 없다는 점과 N64는 서드파티의 지원이 약하다는 점이 가장 시급한 문제로 지적되었다.



Play Station



SEGA SATURN



NINTENDO 64

매니어 오피니언

소프트웨어 리뷰



정학진
(한성대학교 정보공학과 3년 재학)

가장 유명한 매니어들 중 하나인 SAO가 탄생하는 것으로도 수많은 유자들이 가뭄을 기다릴 것이다 하지만 결과는 수순이 달랐다. 게임 자체의 수단이 떨어지지는 않으나, 그 수단이 무의미해져 버렸다. 이는 말이다. 아인랜드는 동양권을 채용한 매니어들 이었는데, 117을 제외한 스퀘어가 게임에 개입한 유동적이었다. 또한 각 게임의 차용권을 모으는 두 개 시스템을 지어 부딪혔던 바로 특징이었던 다른 게임들과 달리, 새 게임이 시작될 때 주파하는 연출, 보스 레딩 등 하나로 볼 수 있는 것, 그 외, 수월 게임으로 보인다. 하지만 수월 게임에서 가장 중요한 부분이 상당히 떨어진다는 아쉬운 점도 있다. 또한 게임 요소들의 부족은 많이 있다. 페이스메이커나 일타무사 시리즈에서 느낄 수 있었던 재미와 정당한 스퀘어 게임의 재미가 완전히 부족할 정도로 모호하다. 아니다.

PS '아인랜드'



PS

장르: 슈팅

제작사: 스쿼어

발매일: 97년 11월 20일

이 게임은 개발 기간 동안 힘들고 지대한 어려움을 겪어온 바 있다. 아인랜드가 11월 20일 발매 일과 그 일을 하였다. 이 게임은 일러스트와 게임 그래픽의 확실한 질과 재미를 선보이는 성공적인 게임이었다. 그러나, 게임의 재미와 그래픽의 질은 3D로 그려낸 것이 아니라, 2D로 그려낸 것이다. 그러나, 그래픽의 질은 3D로 그려낸 것과는 다르다. 그러나, 그래픽의 질은 3D로 그려낸 것과는 다르다. 그러나, 그래픽의 질은 3D로 그려낸 것과는 다르다.



전상원
(MBC 홍보국)

SS '거리(街) 체험판'



홍성근
(한성대 문헌정보학과 1년 재학)

'거리'의 '거리(街) 체험판'은 수차례의 사운드 샘플을 발표했던 후, 스퀘어에서 개발 중인 것의 시연도 나온 '거리'의 발매를 기대하고 있다. 특히 이번에는 선착순으로 한정판의 모습을 보여준다. 아인랜드 게임은 스퀘어의 연인과 한 사람이 한창이 되어가는 것으로 모두가 마음으로 충분히 그 신맛을 느낄 수 있다. 우선 이 길로는 역시 일러스트를 잘 이해하지 못하고서는 재미있게 즐기지 못할 게임이다. 하지만 이번의 시연도 노벨을 재미있게 즐길 수 있다. 이번에는 단선한 공간 형태의 시연도 노벨을 재미있게 즐길 수 있다. 이번에는 단선한 공간 형태의 시연도 노벨을 재미있게 즐길 수 있다. 이번에는 단선한 공간 형태의 시연도 노벨을 재미있게 즐길 수 있다.



SS

장르: 시뮬레이션

제작사: 춘소프트

발매일: 배포중

이 게임은 출시된 게임들이 많았다고 할 수 있다. 그러나, 이번에는 '거리(街) 체험판'이 나오게 되었다. 이번에는 '거리(街) 체험판'이 나오게 되었다. 이번에는 '거리(街) 체험판'이 나오게 되었다. 이번에는 '거리(街) 체험판'이 나오게 되었다. 이번에는 '거리(街) 체험판'이 나오게 되었다.



안영식
(게임 매니어)

하드웨어 리뷰

N64 「게임 샤크」



N64용 프로 액션 리플레이 '게임 샤크'가 드디어 발매되었다. 아직 국내에서는 그 모습을 찾아 볼 수 없지만 일본 등지에서 구입할 수 있으며, 기존에 나와 있던 N64용 '액션 리플레이'보다 향상된 기능을 가지고 있다.

현재 발매가: 미정

대형의 N64용 프로 액션리플레이 '게임 샤크'가 드디어 그 모습을 드러냈다. 기존의 N64용 액션 리플레이와 비교해 볼 때 가장 특이한 점은 본체 전면에 메뉴 화면이 나타날 때까지 카운터를 세는 디지털 카운터가 탑재되어 있다는 점이다.

그러면 이제 간단한 사용 방법을 살펴보고도 한다. 우선 전원을 넣으면 약 5초후에 메뉴 화면이 나타난다. 코드를 이용한 변칙 플레이(?)를 할 때 즉 이 때 등장된 코드를 선택하거나 신규 코드를 입력할 때에는 메뉴 중 '선택 코드' 코드를 선택하거나 신규 코드를 입력할 때에는 메뉴 중 '선택 코드' 코드를 선택하면 된다. 그외 다른 기능도 PS나 SS의 액션 리플레이와 같은 방법으로 사용하면 된다. 코드의 '찾기 기능'도 빠른 편이다. 그리고 얼마후엔 '타이머'와 'GB' 게임에 완벽 대응되는 GB용 액션 리플레이가 나온다고 하니 기대할 만하다.

정학진 (한성대학교 정보공학과 3년 재학)

PS 「액션 리플레이」



PS 게임의 대량 발매로 인해 '액션 리플레이' 역시 많은 수요를 보이고 있다. 특히 요즘 버전에는 메모리 카드 1장에 120번까지 저장할 수 있도록 한 향상된 기능까지 추가되었다. 물론 아직 불안하다는 점은 감수해야 한다.

현재 발매가: 9,800원
(국내 유통가: 3만 5천원)

매니아 진단

드디어 공개된 'M2'

게임기로서의 개발을 포기했다는 발표는 기억하고 있을 것이다. 미쓰시타에서는 그동안 개발 중이던 공의 미신 M2 본체와 컨트롤러를 공개했다. 본체는 세턴보다 조금 작은 편이며 색깔은 밝은 외색이다. 후면에는 확장용 카드 슬롯이 있고 컨트롤러는 조그서를 형식을 채용하고 있다. 여러 가지 뛰어난 기능들이 갖추어져 있어 지금 봐도 조금 이끼운 게임기라는 생각이 든다.



스포츠를 평가한다는 것은 주관적이기에 말이 많은 사람마다 틀리기 마련입니다. 챔피언은 나름대로 게임 관련자들을 초빙해 민을 수 있는 평가를 내리고자 노력했지만 유저 여론들과 분명 다른 평가 될 수도 있습니다. 하지만 자연을 통해 서로 각기 다른 게임관을 교류하는 유익한 과가 되었으면 하는 바람에서 이 과를 만들었습니다.

N64 DD콩 레이싱



최현비
(N64 유저)

3DCG 등기를 시작으로 뛰어난 그래픽으로 장악된 레이싱이 만든 레이싱 게임으로 첫 도전은 대인 카드64의 개 개이었다. 하지만 대인 카드64와 비슷한 게임이라고 생각하면 큰 오산이다. 일반적인 레이싱 게임에 혁신적 요소를 지니는 것이 대인 카드64였지만 DD콩 레이싱은 레이싱에 어느정도 요소를 세련된 게임이라 할 수 있다. 한 스테이지는 두 번의 레이스를 통해 클리어할 수 있다. 이중 두 번째 레이스는 단숨에 달리기 한 번에 있어 여러 특장 아이템 효과를 모두 얻어서 1등으로 클리어 하기 때문에 어느정도라도 실제 승감 수 있을 구성되어 있다. 또 레이싱 게임은 바탕이 순서나 레이스에 따라 3가지 개형 중 마음에 맞는 것을 골라 즐릴 수 있고 4인 동시 플레이도 가능하다. 게임의 가족 또는 친구들과 모여 오랜동안 즐기게 될것인 게임이다. 각 개형은 조금 길게 생각해서 일정한 차이를 보이기 때문에 자신이 좋아하는 것을 고르는 것 또한 스테이지를 선택할 때에 변화하는 것이 좋다.



N64 장르 : 레이싱
제작사 : 닌텐도
발매일 : 97년 11월 21일

DD콩 레이싱은 모든 연속 그래픽 시스템 등 카툰 3D 소스와 레이싱 게임의 장을 모두 갖춘 게임이라고 할 수 있다. 특히 시스템 면에서 여러가지 재치를 취하여 재미를 주고 있다. 그러므로 평가 중점된 게임을 하고 싶다'는 유저에게는 권장한다. 재미도는 대인 카드64와 개 정도도 할정하고 무엇보다 새로운 면을 즐기실 분과 도전 정신이 강한 분의 꼭 봐주시기 바란다. 게임에 등장하는 빌드업 게임의 재밌기까지 놀라게 하는 레이싱에서는 보기 드문 개형의 비행기까지 포함해서 즐길 수 있다.

DD콩 레이싱의 가장 큰 특장은 레이싱 게임에 어느정도 재미있는 무제한 레이스를 즐길 수 있는 게임이라는 점이다. 그러나 조금 재미는 하는 연을 따라 하는 번거로움이 있을 정도로 어느정도 난이도가 있는 게임이다. 하지만 한번 게임의 연을 보거나 한 일으로 하면 재미의 게임이라도 어느 정도는 자신감을 가질 수 있는 게임일수도 있다.



김석호
(레이싱 게임 매니아)

ARC 라이덴 파이터즈 2



서원정
(드림 이일랜드 디자인 실장)

전통의 풀 메탈과 유일한 세이브가 도입된 2D 액션 파이터즈 2를 소개한다. 전략과 같은 SPA 시스템을 채용하고 있으며 여러 번의 플레이 중 기록이 뛰어난 것은 CPU배팅을 제외한 나머지 부분(BC배팅)에 사용 할 수가 있다. 특히 3인 1인으로 구성된 스테이지는 전략과 팀의 조화가 중요하게 작용하는 것이 때문에 전략적으로 게임이 스폰서하고 그래픽 역시 화려하다. 특히 플레이의 중요도가 높게 부여되었다. 특히 바스트 클러스터링 메커니즘을 개입하여 전투 게임은 플레이를 하며 승률 개선을 할 수 있는 동력을 느끼게 해 준다. 세븐 클러스터링 및 3인 1인 배팅 시스템은 이리하여 보인다. '보우'라는 주력 캐릭터는 다른 캐릭터와는 다르게 플레이 시간, 파워업 상태, 그리고 액션으로 반응하게 되어 있기 때문에 난이도가 높지는 않다. 보다 나은 플레이 할 수 있는 것은 스테이지 중간중간 전략에 관련된 적기의 위치가 가능 한에 판단을 해야 하는 게임에 참여하는 것이 중요하다. 특히 이 게임은 1인 1인 플레이를 하는 것이 조금 불편하지만 개형도 좋은 신작이라고 본다.



ARC 장르 : 슈팅
제작사 : 세이부드림 아일랜드
발매일 : 발매중

이번 신작은 전략 2D 액션 파이터즈의 승패를 결정하는 그래픽, 솔직한 보스 등 격투 요소들이 고집한 게임. 시스템을 그대로 채택한 라이덴 파이터즈 2로 새로운 전략을 시도했다. 우선 물리력 7개와 7개에서 10으로 높아졌으며 개형의 타입 밸런스(타이퍼)가 나와 처음으로 생기는 시스템에 의해 승패 - 일정한 개형을 사용할 수 있게 되었다. 또 다양한 개형의 플레이 또한 부가된 수가 증가했다. 추가된 무기는 배틀하고 승패를 느끼게 할수 있기 때문에 개형도 좋은 것이다.

또 2인 동시 플레이 3D 액션 공격에 있어서 게임을 서로 개형이 다른 동등한 개형의 플레이를 모아서 방패를 공격 60배로 60배로 더 높여 10배로 늘렸다. 이 때문에 2개 모두 무적 10배 게임의 장치가 유익하다. 특히 보스전에 사용되면 유리하다.

라이덴 파이터즈는 2인 50사 2인 동시 플레이가 더욱 재미있게 되고 사운드가 개형도 다양해졌으며 오랫동안 모라들에게 호평받는 개형이 등극했다.



카사이 오키카
(일본 라이즈 메인 프로그래머)

요즘들어 널리 보편화된 액션리플레이를 이야기할 때 빠질 수 없는 '액션 리플레이'. 그만큼 전반적으로 게임의 난이도가 어렵기 때문이기도 하지만 액션의 등장으로 그동안 연등을 보지 못하고 묵혀 두었던 게임들도 하나씩 꺼내기 시작하면서 액션의 수요는 계속 늘고 있는 편이다.

SS「프로 액션 리플레이」

역물! 많은 게임유저들은 게임을 플레이하다 수많은 난관에 부딪히게 된다. 이를 때 어떻게 해야 하나? 이런 유저들의 생각을 만족시켜주는 것이 역물에 대한 간단한 설명이라 하겠다. 원래 역물의 유래는 PC게임의 코드조작에서 파생된 것이라 할 수 있다. 이런 점을 게임기로 옮긴 것인데 저장된 데이터를 조작하여 여러가지 효과를 만들어내는 것이다. 이정도까지 이야기하면 "와 정말 대단한것인데!"라고 말하는 사람들이 대부분일 것이다. 하지만 이제 역물이 주는 것이 무엇인지를 알아야한다. 앞서서도 말했듯이 게임의 진행을 원활히 해주는 역물이지만 이 역물이 길들여지는 당신의 모습을 보라. 게임의 어려운 점은 생각하지 않고 무조건 진행만 하는 모습! 그 모습에서 게임으로 느끼는 희생을 잊을 수 없다고 생각하는가? 중점적으로 역물은 게임의 집을 팔트라고 알고 있다. 그러나 꼭 필요할 때만 사용하는 기계로 생각해야한다는 게 본인의 생각이다.

홍성근 (한성대 문헌정보학과 1년 재학)



사턴의 액션 리플레이는 국가 코드 지원과 데이터 저장 등 코드를 이용한 게임의 데이터 조작이라는 역물의 기본적인 기능(?) 이외에도 상당히 용도가 많은 물건이다. 하지만 역시 세가의 버라이어티 제품으로 100% 믿음직한 물건이라고는 할 수 없다.
현재 발매가 : 9,800원
(국내 유통가 : 3만 5천원선)

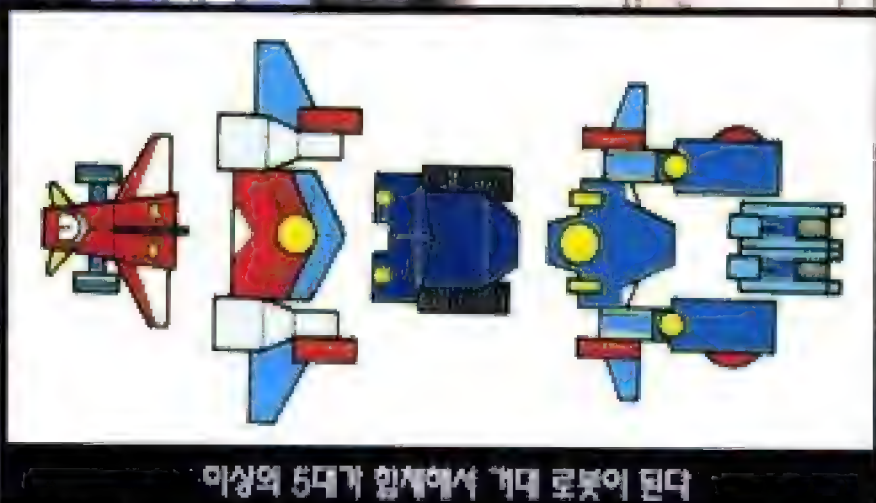
액션리플레이는 상당히 매력적인 면이 있음에도 불구하고 일부 매니아 사이에서는 비판을 받는 주된 이유이다. 먼저 가장 최근에 등장한 액션 리플레이 플러스에 대해 살펴보면 하자. 액션 리플레이 플러스는 기존의 액션 리플레이의 국가코드 제거 기능, 세이브 데이터 조작 기능, 세이브의 저장용을 위한 백업 및 조작한 코드를 저장하기 위한 백업 겸이 기본적으로 탑재 되어 있고 그 외에도 확장 메카트릿자의 기능까지 지원한다. 여기서 타기 종의 액션 리플레이와 다른 점이 몇가지 보일 것이다. 이번에는 그 중 하나인 '세이브 데이터' 저장용을 위한 백업 겸에 대해 알아 본다. 이것이 파워메모리란 같은 기능을 한다. 이는 소문이 상당히 널리 퍼져있는 상태지만 직접 사용해 본다면 파워메모리와는 전혀 별개라는 사실을 알 수 있을 것이다. 파워 메모리는 배터리 백업방식인데 반해 액션리플레이는 플래시 스테이션의 메모리카드와 같은 플래시 메모리 방식을 채택하고 있기 때문이며 파워메모리와 호환은 되지 않는다. 하지만 본체 세이브 및 백업 액션 리플레이에 옮겨서 사용하면 또 또 클러 플레이한 게임의 데이터를 장기간 저장할 수 있다는 장점이 있다.

이 찬나우 세턴용 무사삼!

합체로봇, 이젠 황당함이 보여요!



실프 독자 여러분 기억하나요? "체인지 겐타 윈 스위치 온"이라는 설정과 함께 3대의 비행체가 합체해서 탄생하는 겐타로봇의 위용을. 겐타로봇을 시작으로 해서 복수의 전투기가 공중에서 합체에 기대 로봇이 된다는 패턴은 겐바트라V, 볼테즈 파이프, 점보트3 등 얼마든지 있다. 이런 합체로봇은 이제 슈퍼로봇의 한 장르로 작고작기 자리잡았다고 할 수 있다. 특히 겐바트라 V의 경우 서로다른 기능을 가진 5대의 전투기가 공중에서 합체에 기대로봇으로 변하지 않는다. 물론이 따라 5대의 전투기로드, 기대 로봇으로도 활용될 수 있다니... 이런 원리만 로봇이 또 어디에 있을까. 그런데 과연 이런 일련의 사체들이 실제로 가능할 것일까? 지난호에 이어 겐바트라V의 합체를 모델로 여러가지 공금종을 풀어보도록 하겠다.



차라도 그것이 접촉했을 때의 충격은 상당히 크다.

엔진을 끄지 않으면 큰일난다

예를 들어 속도차가 초속10m라면 엄청난 차에 시속 36Km로 달리고 있는 차가 충돌하는 것이나 마찬가지인 것이다. 초속 1m의 속도차도 너무 크다. 이런 속도로 부품을 결합시켜 제품을 만드는 만드는 공장은 어디에도 없다. 그렇다고 해서 처음부터 두물체가 똑같은 속력으로 난다면 10000000년 걸려도 합체는 불가능하다. 뒷부분 파츠가 앞부분 파츠를 상회하는 속력으로 날아서 어느 지점까지 가까이 왔을 때 브레이크를 걸어 속도차가 0이 되었을 때 합체하는 것이 가장 이상적이라고 할 수 있다.

그럼 어떻게 하면 공중합체가 가능할까? 그렇다면 한번 겐바트라V의 합체를 실현시켜 보자. 일단 애니메이션에서는 합체시 초전자의 빛으로 서로를 이으면서 합체하지만 현실적으로 그것은 불가능하다. 때문에 이번 검증에서는 초전자라는 설정은 무시하기로 한다.

만화영화의 화면을 보면 합체할 때 앞부분 파츠의 엔진분사구가 후부 파츠에 수납된다. 그런데 이 시스템은 상당한 문제성을 내포하고 있다.

제트연료의 분사가스 운동은 1500

현실적인 합체는 가능한가?

현실세계에서 합체된 승차물이라고 하면 우주나 인공위성정도다. 겐타로봇을 겐바트라V 같은 영화에 나오는 합체는 실제로 그다지 많이 이루어지지 않는다. 그 이유는 무엇일까? 그것은 다음의 두가지를 만족해 주지 않기 때문이다.

우선 연결부분이 확실하게 들어맞지 않으면 안된다. 열차의 경우 레일 위에서 연결하는 것이기 때문에 이것에 대한 걱정은 적지만 그래도 자동연결장치가 개발되기 전에 사람손으로 연결했을 때에는 많은 사람들의 희생이 있었다고 한다. 유도하는 것이 아무 것도 없는 우주공간에서는 더욱 힘들어서 스페이스 셔틀에서 로봇 팔을 사용해서 인공위성을 스페이스 셔틀에 수납할 때도 회수작업에만 15분

이상 걸린다. 컴퓨터를 이용해 간단히 라는 식으로는 통용되지 않는다.

그리고 합체 직전 두 부분의 속도가 가능한 한 일치되지 않으면 안되는데 이것을 비행중인 두 물체 사이에서 실현시키는 것이 대단히 힘든 것이다. 겐타로봇을 모델로 하는 여러 로봇만화에서는 뒷부분의 파츠가 앞부분의 파츠를 관통하는 것이 아닐까 할 정도의 속도차로 합체하는데 약간의 속도



만약 겐타로봇식으로 합체한다면 이렇게 된다



열팽창을 강인하지 않고 합체하면...

도. 그것은 철이 녹기 시작하는 온도다. 보통 제트전투기의 기체는 경량화를 위해 듀랄루민을 사용하고 있는 것이 보통인데 듀랄루민의 원료인 알루미늄은 660도에서 녹기 시작하는 것이다. 마하3으로 날오는 제트전투기에는 열에 강한 티타늄 합금이 쓰이고 있지만 그래도 1675도가 한계다. 이 정도 가지고는 위험하다.

컴바트라V의 파츠도 전투기인 이상 이러한 합금이 사용되고 있음이 틀림없다. 그런 상태에서 엔진을 분사하는 상태로 합체하면 뒷부분 파츠는 형편없게 녹아서 합체가 아니라 용접이 되어 버릴 것이다. 합체 순간에는 앞부분의 엔진이 멈추어 있어야 하는 것은 절대조건인 것이다.

게다가 엔진의 분사구 주위, 다시 말해 전부분 파츠의 연결부위는 고온 때문에 1%

전후로 변형되어 있다. 합체 직후에 딱딱하게 설계되어 있다면 시간이 지나 차가워졌을 때 헐거워 지거나, 확꺼어서 금이 가는 경우가 생기게 된다. 그러므로 두 파츠의 연결부위를 같은 소재로 만들고 합체 전부터 뒷부분의 파츠를 인공적으로 가열시켜 앞부분 파츠가 같은 온도가 되도록 하지 않으면 안된다. 음, 상당히 귀찮은 일이 되겠군.

「자유낙하하면서」라면 가능성이

용접되는 것을 막기 위해서는 엔진을 정지하지 않으면 안되는데, 그렇게 되면 만화에서 등장하는 것처럼 수평으로 날면서 합체하는 것은 위험하다. 비행기가 비행중에 엔진을 멈추면 방물선운동에 양력과 공기저항이 더해져서 복잡한 운동을 보인다. 이 운동은 주변의 기압, 기온, 날씨에 크게 좌우되기 때문에 컴퓨터로도 분석이 불가능해 뒷부분의 파츠를 그에 맞추어 움직이게 하는 것은 대단히 힘들다.

현실적인 합체는 우선 전기체가 수직으로 상승해서 일정 고도에 달했을 때 엔진을 멈추고 하는 수밖에 없다. 요는 바로 자유낙하 하면서 합체한다는 것이다. 수직상승하던 비행기가 엔진을 멈춘다고 바로 떨어지기 시작하는 것은 아니다. 당분간은 물체가 낙하할 때의 가속과 같이 1초간 9.8m의 비율로 속도를 떨어트리면서 장승을 계속한다.

그런데 전부 파츠가 엔진을

멈추고 후부 파츠가 속도를 떨어뜨리지 않고 비행을 계속하면 2기체에 속도 차이가 생겨 충돌하게 된다. 또 뒷부분 파츠가 엔진을 끄는 것 만으로는 전부 파츠와 완전히 똑같은 운동을 하는 것이 불가능하기 때문에, 아무리 시간이 지나도 뒤쫓아갈 수 없다. 뒷부분 파츠는 처음에 전부 파츠 이상의 속도로 날다가 엔진을 정지시키고 역분사를 걸어 최종적으로 2기체의 속도차를 0으로 만들 필요성이 있다.

컴바트라V의 경우 애니메이션 화면에서는 1번 연결에 10초정도가 걸리고 있다. 이것과 같은 시간안에 합체하기 위해서는 초속 20m(시속 72Km)의 속도차로 접근해 2기체간의 거리가 100m가 되었을 때 전부 후부 파츠 모두 엔진을 정지시킨 뒤 중력의 20%의 힘으로 역분사를 걸면 된다. 이때 역분사로 인해 발생하는 열로 후부 파츠의 전후분을 가열하는 것도 가능하다. 그야말로 압석어조

하지만 이 합체가 우주공간이 아니라 대기중에서 일어난다는 걸 잊어서는 안된다. 경륜의 경우 레이스 중간에 전투로 나서는 것은 불

리하다고 한다. 공기저항을 그대로 받아서 체력이 소모됨과 동시에 자신이 바람을 갈라주는 덕분에 2번째의 선수가 달리는 것을 도와주는 형국이 된다는 것이다. 합체의 경우도 두개의 파츠가 떨어져 있을 때는 관계가 없지만 가까워지게 되면 전부 파츠가 만들어낸 공기저항이 적은 영역에 후부 파츠가 들어가게 된다. 그러면 후부 파츠가 받는 공기저항이 적어져 감속비율에 새로운 차가 생겨 다시 충돌의 위험이 생긴다.

이것을 회피하기 위해서는 역분사 조절을 하지 않으면 안되는데, 공기저항은 상황에 따라 힘의 크

기와 같은 경우엔 공기저항이 적은 영역에 합체하면 유리하다. 하지만 이 경우엔 합체하는 것은 어렵다. 일단 후부 파츠가 고공에서 역분사노즐 피팅이 수동조작에 의존할 수밖에 없다. 그런데 컴바트라V의 파팅은 고공비행에서 정지하고 1시간까지이다. 이런 것은 공이 그렇게 이만한 고도의 기술을 요하는 임무를 맡겨도 괜찮은 것일까?

주인공 머신의 구조를 사실은 아는가?

이런 여러가지 난점이 있기는 하지만 합체 자체는 가능하다는 것이 밝혀졌다. 하지만 적과의 싸움, 도중에 합체를 하는 것에는 큰 문제가 따른다. 그것은 추진력과 시간이다.

컴바트라V의 중량은 550t. 엔진만의 힘으로 날기 위해서는 550t 이상의 추진력을 가지고 있지 않으면 안된다. 로봇은 날기 위해서만 만들어



진 로켓만한 추진력을 가지고 있다고 보기에는 상당히 힘들기 때문에 체중 비보다 조금 적게 800t의 추진력이 있다고 가정해 보자.

합체가 완료했을 때 컴바트라V가 추진력으로 사용하는 것은 5호기의 제트엔진뿐. 또 합체도중에도 1호기 이외의 파츠는 이미 합체하기 전의 파츠의 중량을 지탱하면서 날지 않으면 안된다. 그러므로 각 파츠의 추진력은 번호가 내려갈수록 강해진다. 그럼 지금부터 이야기를 간단히 하기 위해 전 파츠를 1/5인 110t으로 하고 머리에서부터 합체하는 것으로 하자. 그러면 모든 합체의 과정에서 상승할 때의 가속분배를 같게하기 위해서는 5호기가 800t, 4호기가 640t, 2호기가 320t, 1호기가 160t의 추진력을 가지고 있으면 된다(3호기는 하늘을 날지 못하기 때문에 미리 지상에서 합체해서 오는 것으로 하자). 그렇다면 주인공의 머신이 가장 약한 것을 확인했겠지.

가속의 배분은 추진력을 중량으로 나누면 얻어진다. 그런데 상승할 때 중량과 대등한 분량이 중량과 상쇄되어버리기 때문에 실질적으로 사용되는 추진력은 추진력에서 중량을 뺀 분량이다. 이것을 중량으로 나누면 된다. 이 공식에 따라 계산하면 1호기, 합체가 끝난 파츠 즉 완성된 컴바트라V는 각각 1초당 초속 4.5의 비율로 가속하고 있다.

술술 합체 개시, 먼저 1호기 발진 후 계속해서 2호기도 발진한다. 22초 뒤 1호기가 초속 100m까지 가속했을 때 2호기는 이미 초속120m까지 가속해서 두 기체 사이의 거리를 100m에



이상적인 입체방법, 이것을 5번 반복하면 된다

맞춰놓지 않으면 안된다. 이 시점에서 1호기의 엔진을 끄고, 2호기는 엔진을 끈 것보다가 중력의 20%의 힘으로 역추진을 건다. 그러면 10초 뒤에 드디어 1단계 합체가 이루어지게 된다.

이때 중력에 의해 속도는 0이 되어 있기 때문에 그때부터 다시 초속 100m까지 가속하지 않으면 안된다. 중량은 배인 220t이 되지만 2호기의 출력은 배인 320t이니까 가속에 걸리는 시간은 똑같은 22초다. 남은 것은 이것을 3번 반복하면 합체가 끝난다.

프로그램의 절반은 도망다니기

이렇게 한부분과 연결에 32초가 걸린다는 것을 알았다. 4개의 부분이면 128초. 아무리 생각해도 너무 길다. 적이 마하3의 속력을 가지고 있다면 만화영화풍의 합체를 한다고 해도 적과 98km의 거리를 두고 합체하지 않으면 합체과정을 방해받게 될 것이다. 이쪽의 기지가 동경 근교에 있고 적의 기지가 후지산 근방에 있다고 하면 겨우 계산이 맞을까. 아니라면 절대 승리할 수 없다. 전투기로서도, 로봇으로서도 싸워보지 못하고 그냥



당할 수밖에 없는 것이다.

뭐 이렇게 되면 한번 도망쳐서 합체시간을 벌수밖에. 하지만 마하3으로 뒤쫓아오는 적을 부리치기 위해 마하4로 도망간다고 해도 96초의 안전시간을 벌기 위해서는 6분 48초를 걸려서 392km까지 도망가지 않으면 안된다. 동경에서 390km라면 기선곡, 동북중부까지 도망가서 96초를 걸려 합체해 다시 6분48초를 걸려서 돌아오는 식이 되겠지. 그것만 가지고도 연료가 바닥이 되지 않을까?

결국 합체 15분간 컴바트라V는 현장을 떠나는 것이 된다. 30분 프로그램의 1/2를 도망가는데 써야한다는 것이다. 적이 별동대라도 데리고 왔다고 한다면 동경은 폐허가 되어버리고 말 것이다. 험악태면서 뛰어갔다 오니 폐허만 남아 있는 광경을 보면서 대체 컴바트라V는 무엇을 생각할지.

그런데 왜 애시당초 어떨 때는 전투기, 어떨 때는 로봇이 되는 기계를

생각해 낸 것일까? 정말 이해하기 힘들다. 로켓에 버금가는 추진력을 가진 전투기가 5대나 있는데, 합체해 버렸기 때문에 가장 마지막 파츠의 엔진밖에 사용할 수 없다. 그것도 전투기와 로켓은 결코 공통작업을 취할 수 없는 것이다. 마치 다이프투에 포크가 달려 있는 형상이라고 할까. 그것으로 스테이크를 먹으려 한다면... 컴바트라V의 작전본부도 이와같은 딜레마 때문에 고민하고 있을 것이다. 편대를 짠 전투기와 거대 로봇이 동시에 공격을 하는 것이 훨씬 능률적이지 않을까?

각각 완전히 다른 기능을 가진, 그것도 동시 사용할 가능성이 높은 기체는 처음부터 따로 만드는 것이 옳다. 그렇게 하면 2분이나 걸려서 합체할 필요도 없으니까. 컴바트라팀에 사람을 한 사람 늘려서 전투기 5대, 로봇 1대의 진형을 짜라고 간곡히 권하고 싶다.



합체 도중에 공격을 받으면...

소나기 골 세례로 플레이 스테이션을 타자

리베로그란데 축구왕 선발대회

일본 남코사와 프로토피아, 월간 게임챔프는 공동으로 12월 발매 예정인 남코의 새로운 축구 게임 「리베로 그란데」의 국내 홍보와 최근 불고 있는 월드컵 열풍에 발맞춰 대규모 축구 게임 이벤트를 개최합니다. 이번 이벤트는 일본의 게임 제작사가 직접 후원하는 국내 최초의 행사로 그 의미가 더욱 크다고 할 수 있습니다. 챔프 독자 여러분! 한국 대표팀의 월드컵 16강 진출을 기원하며 「리베로 그란데」의 축구왕에 도전해 봅시다.

namco

GAME CHAMP

- ◆일시 : 1997년 12월 20일(토) 오후 1시 - 5시
- ◆장소 : 한국중입전시장 어뮤즈월드 '97 프로토피아 부스 (지하철 2호선 삼성역 하차)
- ◆주최 : 프로토피아
- ◆후원 : 일본 남코
- ◆협찬 : 월간 게임챔프

일본 남코가 제공하는 상품 리스트

대전 상품

- 우승자(1명) : 플레이 스테이션 1대+PS소프트 3장
- 준우승자(1명) : 플레이 스테이션 1대
- 4강 진출자(2명) : 철권2 음악CD 1씩
- 8강 진출자(4명) : PS용 남코 발매 소프트 1장씩
- 16강 진출자(8명) : 남코 손목 시계 1개씩
- 32강 진출자(16명) : 철권3 98년 원판 1개씩
- 64강 진출자(32명) : 리베로 그란데 1장씩
브로마이드 1장씩

특별상 상품

- 예선, 본선을 막론하고 10골 이상 획득한 참가자에게는 리베로 그란데 대형 타올 또는 남코 열쇠고리를 특별상으로 드립니다. 또 대회 최다 득점자에게는 철권 캐릭터 상품을 준다.
- * 대회 참가자 전원(128명)에게 철권2 오리지널 티셔츠 증정
- * 남코, 스캐어 화제의 공동 프로젝트 「에어가이즈」 동영상 연속 상영

▶경기방식

게임챔프 98년 1월호에 수록되어 있는 참가권을 가지고 온 유저들을 대상으로 토너먼트전을 벌이는데 모든 예선 시합은 시합제 승부(2분 이내)를 원칙으로 한다. (선착순 128명)
그러나 준준결승, 준결승은 3분으로 하며, 결승은 전후반 4분 경기를 치른다.
(대회는 흥미를 더하기 위해 한국 VS 일본전만 치른다)

* 12월 20일(토) 오후 1시까지 프로토피아 부스 접수 창구에 가서 게임챔프에 수록된 참가권과 대전 전적표, 참가 기념품을 교환해야 한다.

* 참가 인원수 제한(선착순 128명)으로 리베로 그란데를 플레이하지 못하는 유저들은 예선이 끝나고 나서 게임챔프의 프리 플레이권을 가지고 있으면 플레이가 가능하다.

리베로 그란데 축구왕 대회 참가권

- 장소 : KOEX 어뮤즈월드 '97 프로토피아 부스
- 일시 : 1997년 12월 20일 1시
- 선착순 128명에 한해 참가 가능

namco

리베로 그란데 프리 플레이권

- * 이 프리 플레이권을 가지고 있는 사람에게 한해 본선 대회 이후 리베로 그란데를 체험해 볼 수 있습니다.

GAME CHAMP

N64 개조 스틱 드디어 완성

최고의 실황 스트라이커 문제 없어!

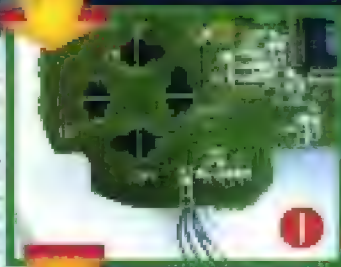


게임챔프는 지난 7월호와 10월호에 차세대 게임기용 개조 스틱 제작에 대해 다뤄 독자들로부터 많은 호평을 받았다. 그러나 플러이 스테이션과 새련의 개조 스틱 제작에 대해서는 여러번 자세하게 다룬 반면 닌텐도64의 개조 스틱에 대해서는 제작이 가능한지조차도 언급이 없었다고 항의하는 독자들이 꽤 있었다. 챔프는 이에 아직은 대응시킬 만한 게임이 그다지 없는 닌텐도64용 개조 스틱이지만 내년 초 순이연 무더기로 발매될 격투 게임이나 스포츠 게임에 적합한 개조 스틱을 만들어 보기로 했다.

*주의 : 나이 어린 유저들은 선택의 우려와 위험의 소지가 많으므로 어른에게 부탁하는 편이 좋습니다



N64패드를 분해한 기판의 모습. N64용은 많은 배선 여과에도 불구하고 정제 되어 있기 때문에 기판 밖으로 나와 있는 전선이 없다



1. 기판의 십자기 부분의 동판의 피막을 벗겨낸 모습



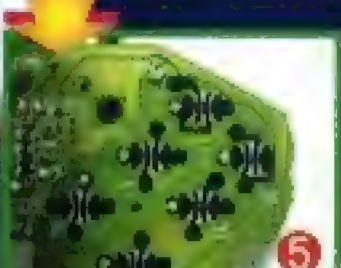
2. 사진 오른쪽에 잘 부분에 B버튼과 C1버튼의 동판을 벗겨낸 것이 보인다



3. A, B버튼과 4개의 C버튼 동판 피막을 벗겨낸 모습



4. 동판 위에 피막을 벗겨낸 후 남은 용린 잔류(십자기 부분)



5. A, B, C버튼의 동판에 납을 올린다



스티크 버튼에는 다른 부분보다 조금 많은 양의 납을 올린다

제 1단계 - N64스틱제작에 필요한준비물을 구하지

첫번째로 개조 스틱에 들어갈 케이스를 준비해야 하는데 이것은 가장 기본이 되면서 독자들에게 있어서 가장 구하기 어려운 것일 수도 있다. 이것은 여러분이 직접 나무판이나 아크릴 판으로 만들 수도 있으나 그렇게 되면 비용이나 시간이 많이 들게 되기 때문에 기존에 만들어 놓은 키트나 목공소에서 잘라진 나무를 구입하도록 권하고 싶다 (그러나 케이스까지 직접 만들고 싶은 유저에게 좋고 싶은 것은 일단 설계 도면을 먼저 잘 그

린 후에 제작에 들어가라는 것이다. 나무나 아크릴을 적당히 세르면 될 수 있다고 생각하는 유저들도 있었지만 막상 작업에 들어가면 틀이 잘 맞지 않는 경우가 많기 때문이다. 두번째로 스틱 케이스에 부착하는 버튼과 스틱은 서울 청계천에 있는 대림상가를 주로 3개씩 아저 도보로 5분 거리) 등지에서 쉽게 구할 수 있고 지방의 경우는 꼭 지역의 전자 부품을 파는 곳에 가면 대부분 구할 수 있을 것이다. 그 다음으로 필요한 재료는 사포 또는 곱 전선 납 드라이버(드라이버는 큰 것과 작은

것 2개를 준비한다) 등인데 이것들은 본격적인 제작에 들어갔을 때 필요한 작업 도구가 된다. 면지와 인두, 납 등은 전선을 절단하거나 기판에 부착할 때 필요하게 된다. 끝으로 N64개조 스틱의 심장부가 되는 패드를 준비해야 하는데 자신이 가지고 있는 N64용 패드를 이용하는 것도 좋겠지만 용산이나 세운상가에서 요즘 유통되기 시작한 대만제 패드를 권하고 싶다. 대만제는 일단 가격도 저렴한 편이고 만약의 경우 실패했을 때(?) 조금이라도 부담을 덜기 위해 서이다. 어쨌든 대만제 패드는 닌텐도의 패드에 비해 내구력이 떨어지기 때문에 분에어기가 쉽다(?) 장점도 있다.

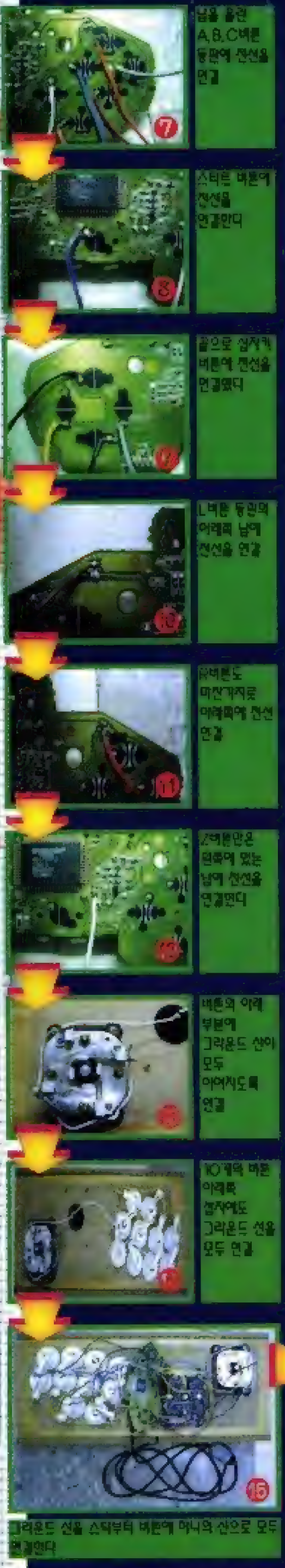
준비물

품목	수량	용도	가격	구할수 있는곳
케이스	10	개조 스틱의 버튼 부착에 필요	400원(개당)	세운상가, 대림상가(서울 청계천)
스틱	2	개조 스틱의 손잡이 부분	5,000원(개당)	세운상가, 대림상가
사포	1	기판이나 케이스의 잘 맞지 않는 부분을 긁어낼 때 필요	200원(개당)	동네 철물점
납	1개	기판에 붙여야 하는 것들을 부착하기 위해 필요	300원	문방구
납	1봉	전선과 기판을 붙일 때 필요	200원	동네 전자상
드라이버	2(대,소)	N64패드를 분해할 때(작은 드라이버) / 케이스를 조립할 때	(큰 드라이버) 1,000원(대) 600원(소)	동네 철물점
면지	1	전선을 절단할 때 필요	2,500원	동네 철물점
인두	1	기판과 전선 납을 사에 번드서 필요	3,500원	동네 전자상
N64용패드	1	패드와 내부 기판만을 분해하여 부착	20,000원~35,000원	용산전자상가, 대림상가
케이스	1	개조 스틱의 몸체가 된다.	불확실	동네 목공소
총 비용			38,700원 (케이스 10개 제외)	

제 2단계 - 우선패드를 분해해 검은 점들중 하나씩을 벗겨내

먼저 N64 패드를 드라이버를 사용하여 분해하자. 패드를 분해했으면 녹색의 PCB기판이 보인다. 그 기판을 잘 살펴보면 왼쪽에 4개의 십자 방향키에 해당하는 점들이 있는데 그 아래 위로 나뉘어져 있는 검은 점 중 하나를 칼이나 사포를 이용

에 벗겨내도록하자. 검은 점을 벗겨내면 동판이 구러가 나온다. 마찬가지로 방법으로 오른쪽에 있는 많은 검은점(검은 점이 많은 이유는 N64패드에 버튼이 많기 때문)들 중 하나씩을 벗겨 내자. (사진 ①~④ 참조)



제 3단계 - 검은점에 납을 올리고 전선을 연결하자

지금부터가 본격적인 제작이라고 할 수 있다. 일단 작업장을 깨끗이 정돈하고 작업 도구를 눈에 잘 띄는 곳에 모아두고 상호호환을 한 번 하자. 연두를 콘센트에 꽂아 잘 달구어 두자. 인두가 달구어졌으면 납을 조금씩 녹여 벗겨낸 동판 위에 조심스럽게 올려자. 이때 납을 너무 많이 묻이면 기판의 다른 부분으로 흘러내릴 위험이 있

으므로 조금씩 묻혀 올리는 것이 포인트이다. (사진 ⑤ ~ ⑩ 참조)
동판에 납을 올리는데 성공을 했으면 준비된 전선을 알맞은 크기로 잘라서 붙여도 록 하자. 전선은 얇은 것을 사용하고 전선을 벗겨낸 후 그냥 붙이지 말고 전선 위에 납이 충분히 발라졌는가를 확인한 후 조심스럽게 연결하도록 하자.

제 4단계 - 버튼 동판의 위치를 잘 파악해 전선을 연결한다

이번 작업이 N64 개조스틱 제작에 있어서 가장 중요하고도 어려운 부분이라고 할 수 있다. 아래의 사진을 잘 보면서 제작하도록 하자. 처음에 패드를 붙여졌을 때 기본 기판에 L버튼과 R버튼 그리고 Z버튼이 따로 분리되어 있는 것을 봤을 것이다. 먼저 왼쪽에 있는 L버튼의 전선을 따라서 동판까지 와 보자.
그러면 동판에 납이 붙어 있는 부분이 위 아래로 2개 보일 것이다. 이 중 아래쪽 납에 전선을 연결하자. R버튼도 마찬가지로

로 동판에 있는 아래쪽 납에 전선을 연결한다.
다음으로 Z버튼이다. Z버튼도 마찬가지로 선을 따라 동판으로 오면 2개의 납이 있는데 그 중 왼쪽에 있는 납에 전선을 부착하자. 이 작업이 끝나면 동판과 전선을 연결하는 작업은 마무리된다. 전선과 동판에 있는 납을 잘못 연결하면 개조스틱이 작동이 되지 않기 때문에 자신이 없는 사람은 아래의 사진과 똑같이 연결하면 된다. (사진 ⑪ ~ ⑬ 참조)

제 5단계 - 하나의 그라운드 선으로 버튼과 스틱을 전부 연결

동판에 전선을 연결하는 작업이 끝나면 케이스 작업에 들어가자. 일단 케이스 상판(스틱과 버튼이 들어가는 부분)에 준비된 스틱과 버튼을 모두 끼운다.
그 다음으로는 그라운드선을 연결해야 한다. (그라운드선이란 마이너스선을 말함) 스틱과 버튼의 아래면을 보면 2개씩 접지 부분이 있을 것이다.

이 중 한곳을 정해서(대체로 아래부분을 선택하는 편이 좋음) 한곳을 지정했으면 그곳에 일단 납을 올리고 전선을 연결한다. 그라운드선은 스틱과 버튼에 처음부터 끝까지 절연처리하고 하나의 선으로 이어야 한다. (사진 ⑭ ~ ⑮ 참조)

제 6단계 - 패드와 케이스 상판을 연결한다

케이스 상판에 그라운드 선을 모두 연결했으면 패드 동판과 케이스 상판을 연결하자.
동판에 버튼이나 스틱부분에 있는 선을 그대로 상판에 있는 스틱과 버튼을 연결하는데 이것은 자신이 가장 편리하게 사용할 수 있는 버튼 배열을 생각해서 납이 있는 다른 한곳의 접지 부분에 연결하면 된다. (주의 : 케이스 상판이 뒤집어 있으므로 버튼의 방향을 잘 고려해 연결해야 함) 연결을 마쳤으면 마지막으로 동판에 마이너스

선(상판에서 나온 하나의 그라운드 선)을 연결하면 어떤 완성이다.
위의 제 3단계에서 연결했던 패드 동판에 납을 올리고 납은 안 부분을 마이너스 선을 올리도록 하자. (사진 ⑯의 동그라미 선 부분에서는 방향키 부분의 왼쪽에 납을 올렸다) 한곳을 정했으면 그곳도 처음과 마찬가지로 칼이나 사포로 벗겨내고 납을 올린 다음 마이너스선을 붙이고 케이스만 조립하면 대망의 N64 개조스틱이 완성된다.

제작 후기 (고대훈, 나이 id: 가드너)

성실 저음이 N64 개조스틱 만들기를 서두르았을 때 이날로그 부분을 어떻게 해야 할 것인지 걱정이 많았다. 그래서 완성된 개조스틱 사진을 보면 이날로그 스틱까지 총 2개의 스틱이 있지만 실제로는 1개가 되는 것이다. 이날로그 스틱은 연결 부분이 일반패드와는 다르게 입각 방식 또한 완전이 될 리가 때문에 12시간이 넘는 공력이 만들고 부수기를 여러번 거듭했으나 결국 제작에 실패하고 말았다. 다음번에는 좀 더 시간을 투자하여 이날로그까지 대응되는 스틱을 만들 수 있도록 노력할 것이며 특히 여러분들도 이날로그 제작에 대해 좋은 아이디어가 있으면 언제나 조언 부탁드립니다.



N64 개조스틱 체험 소감

"개조스틱으로 환상의 드리블이 가능해졌어요"

현재까지 나와 있는 N64용 게임 중 N64 개조스틱 Ver. 1이 대응되는 것은 입각기를 사용하는 것 밖에 없는 것만 그 중 '실용 월드컵'을 개조스틱으로 직접 플레이해 보았다. 일반 패드로 플레이할 때에는 비결도 할 수 없는 부드러운 감각으로 마치 오버살라지처럼 버릴 스트라이커처럼 하는 느낌이었다. 일단 드리블을 하게 되면 환상적이며 미드필드에서 상대 골문까지의 돌파도 제대로 하는 것 같다. 한번 플레이했다 후 게임의 기록을 볼 때는 이날로그 스틱이나 입각기로 할 때는 못지나가는 경우가 많았으나 개조스틱으로는 약간의 조작면으로도 골문을 벗어나 각 골키퍼를 볼 수가 없었다. 또 앞으로 발매될 N64용 축구 게임을 플레이 할 개조스틱을 사용하면 다른 어떤 입각스틱과도 같은 것이 보이는 것은 확실하다.

제작자 : 김석호(입각스틱 매니아)



만생하세요 프리스틱입니다

먼저 개조스틱 유저들의 많은 상원에 감사드립니다. 개조스틱에 그동안 몇번의 개조스틱 개조기 나간 후 개조 스틱에 대한 궁금한 상에서 제작에 대한 내용을 문의하는 유저가 많이 있었습니다. 그래서 저의들은 생판의 경우상 고나의 일부 직원을 뽑아서 개조스틱에나 개조 게임기 개조 제작에 관한 질문을 받기로 했습니다. 또 저의 나이 id(가드너)로도 상원을 받습니다. 개조스틱에 대한 궁금한 상이나 제작 중 난이한 부분, 재료 구입에 관한 사항, 고장 수리 방법 모든 부분에 관한 질문을 받겠습니다. 많은 참여 부탁 드립니다.

보내실 곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1법평빌딩 5층 힐만 책임빌드 컴퓨터방 내 개조스틱 담당자 앞 개조스틱 주문 연락처 : 고대훈 (011-351-6588)



완성!

그라운드 선을 스틱부터 버튼에 하나의 선으로 모두 연결한다

동판은 방향키와 버튼 부분의 납을 올려 연결한다. 버튼 부분보다는 방향키 부분이 표면에 노출이므로 조심히 작업하는 방향키 부분을 권고하고 있다

완성된 N64 개조스틱과 컴모이64를 연결한 모습

거리(街)



장르 : 사운드노벨
제작사 : 존소프트
연지발매일 : 98년 1월 하순
연지발매가 : 5,800엔

사운드노벨로 유명세를 떨치던 존소프트가 드디어 새로운 감각의 사운드노벨인 '거리'를 발매한다. 아직은 체험판이라 장담할 수는 없지만 이전 작품과는 달리 스토리간의 연관과 잭(ZAP) 시스템 활용으로 한 단계 진화된 모습을 보여준다.

시스템 설명과 변화

이 게임은 8명의 등장인물로 각기 다른 이야기를 들려주고 있으나 등장인물간의 관련성으로 스토리라인이 급격히 바뀌게 된다.

한 예로 10월호에서도 소개된 것처럼 요시코의 스토리에서 한 청년과 부딪혔을 때 편의점 봉투를 잘못 가져가게 한다면 우마에 진타로는 자신의 의지와는 관계없이 베드엔드를 볼 수밖에 없게 되버린다.

이런 캐릭터간의 연관은 단순하게 이루어지는 것이 아니고 어떤 스토리에서라도 조그만 실수를 저지르게 된다면 스토리를 정확히 진행 시킬 수 없게 되버리는 세세한 설정까지 신경쓴 작품이다.

조작방법

A.C 버전	결정 문장진행
B 버전	캐슬
X.Y 버전	ZAP, TIP 선택
Y 버전	다시읽기
R 버전	문자표시
L 버전	배경표시
START 버전	시각선택하면 세이프

잭(ZAP)

문장 중에 녹색으로 쓰여진 문자를 읽은 등장인물로 스토리를 진행하게 되는 시스템이다. 이 시스템이 이 게임의 특징으로서 서로 상관된 스토리의 진행에서 반드시 필요한 시스템이다.

팁(TIP)

문장 중에 청색으로 쓰여진 문자를 설명해 주는 시스템으로 사진이나 단어 등의 여러가지 일들을 알 수 있게 해준다. TIP 문장 중에 ZAP이 있는 일도 있다.

각 캐릭터 별 스토리

그럼 이제는 본격적으로 각 캐릭터별 스토리 공략을 간단히 해 보겠다. 물론 생각 보다 너무 짭다는 느낌의 캐릭터도 있었으나 전체적으로 '마치'가 어떤 게임인지를 느끼기에는 충분했다.

우마에 진타로(馬部甚太郎)

주인공은 어느 여인으로부터 한 남자를 죽여 달라는 살인 청부를 받는다. 그리고 그 남자를 죽이게 되고 자신도 쓰러지게 되는데 그 순간 '갓' 하는 소리가 들린다. 바로 주인공은 영화 배우였던 것이다. 연연해 갈수록 있는 함성국은 주인공은 별볼일 없는 배우이다. 그는 생각과는 달리 소심한 성격에 아이같은 면을 지닌 남자였다. 그리고 촬영도중 그에게 내려진 배역은 물에 뛰어드는 배역이다.

망상 그를 감싸주는 역혼자에게 그는 중요한 얘기가 있다고 하여 그녀에게 한 말은 수영을 못한다는 말을 한다. 그녀는 용기를 가지고 하려고 그에게 용기를 주지만 그는 막상 연기할 때는 물에서 어우려 거리게 된다. 외기소점만 그를 다그치는 역혼자에게 온니 그는 공황기에서 한숨을 쉬고 있을 때 갑자기 불쌍한 청년이 다가와서 그에게 어느 책을 권한다. 그는 단순히 같은 소속의 텔레비전출 알고 그를 대하게 된다. 하지만 그 청년은 여주자였다. 여 청년은 나중의 요시코(美子)의 스토리상 편의점 이벤트에서 봉투를 잘못 가져오게 되는 청년인데 이 자는 주인공이 자신이 알고있는 형과 다르다는 것을 알고 자신들의 일을 알게 되었으니 죽어줘야 한다고 주인공을 죽이게 된다. 체험판이기 때문에 베드엔드로밖에 진행되지 않는다.



살인을 하는 주인공



남 우마에

우시오 미사미(牛尾政美)

주인공은 여주자이다. 그는 지금 그가 사랑 하는 여인에게 프로포즈를 하기 위해 그녀가 있는 곳으로 달려가고 있는 중이다. 그러던 중에 그는 횡단보도에서 어사기와(市川文枝)와 부딪히게 되고 어사기와는 쓰러진다. 이곳에서 에메미야 형제가 체포되어 게임은 끝나게 될 수도 있었으나 ZAP을 이용하여 어사기와나 에메미야의 스토리를 통해서 다시 스토리를 진행시킬 수 있게 된다. 주인공은 곳을 사서 그녀에게 청혼 하러 간다.



정신을 잃는 우마에

어사기와 후미야스(市川文枝)

주인공은 문학가로 항상 깊은 생각이 떠오르는 남자이다. 그런 그에게는 항상 장신을 유

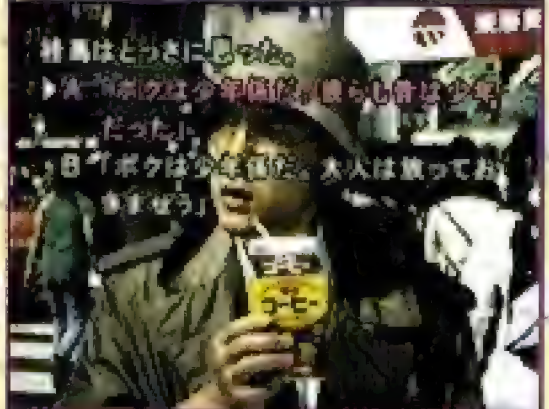


불안중에 서달린다

지시켜주는 약이 필요했다. 어느날 횡단보도를 건너 한 사람과 부딪치며 실신하게 되는데...

에메미야 케이마(雨宮桂馬)

어사기와 형사인 주인공. 망상 그는 상사에게 만나면서도 오해심을 줄이려는 태색있는 형사이다. 그는 평소와 같이 도시를 순찰하고 있던 중 이상한 사람을 발견하게 된다. 그를 체포하게 되는 주인공은 결국 상사에게 시달려서 쓰러지고 베드엔드로 게임이 끝나게 되지만 그를 신경쓰지 않고 지나치게 되면 스토리는 계속 진행된다. 그는 공중 전화기로 친구와 통화를 하고 여자 동료와 만나게 된다. 그러던 도중 갑자기 도시 전경판에 폭파라는 문구를 보고 폭파판



스토리본기 (가다에서 이상한 남자를 발견하고)
 A 남 소년계형사, 그도 갓난아는 소년이었다
 B 남 소년계형사, 어떤한테는 선공연애



도대체 무엇인가?

박이라는 단어를 내리지만 그것은 드러내 광고였다. 그러한 도중 상사가 찾아와 그를 혼내고 그는 어지없이 오락실로 향해 시간을 보내게 된다. 오락실에서 나온 그는 갑자기 UFO형에서 이상한 것을 발견하는데...

토비사의 오우에이(飛尺陽平)

학교에서 인기가 좋은 주인공은 고등학교 3학년이다. 그는 갑자기 자신을 만나고 싶다는 A.K라는 사람으로부터 편지를 받게되고 점심시간을 이용해서 약속장소로 향한다. 그 앞에 나타난 한 여인 어디선가 본 듯한 여인같았으나 그는 생각내지 못하고 그녀와 함께 이야기하러 갈 것만지 아니면 나중에 다시 만남을 꿈정하게 된다.



스토리북 (여인을 만나고)
A. 권 이야기니까 다음에 여기에서
B. 권 이야기니까 어디에 있어...

그녀와 이야기하는 것을 선택하면 그는 인기 모델과의 만나게 되고 그녀의 힘으로 톱가수가 되지만 그녀와의 스캔들로 반역가수의 일생을 맞게 된다. 하지만 A.K와 이야기를 여러 컵으로 향하게 되면 그의 스토리는 제대로 진행하게 된다. 그는 계속하여 그녀를 생각에 내지 못하지만 그녀가 2개월전에 만났다는 이야기를 듣고 어렴풋한 기억을 상기 시켜내게 된다. 그리고 그녀가 한말은 그녀가 그의 이야기를 망실했다는 말. 그는 그사실에 난감해하고 수업시간이 되어서 그녀와 영화관에서 다시만날 것을 기억하고 컵을 비켜 나온다. 그런데 컵을 나오는 순간 같은 반에서 무서당이라는 친구를



가수가 되지만...



어기를 기렸어?



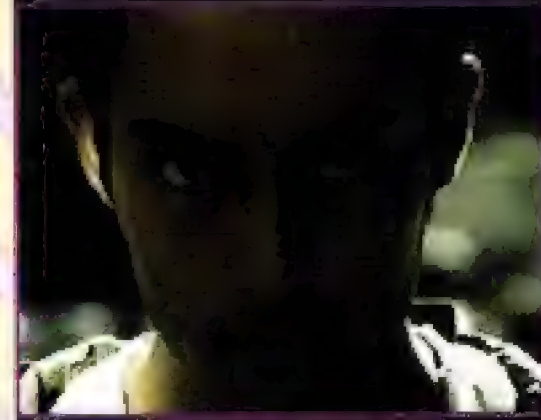
어이, 농담이야?

만나게 되고 그와 그녀의 사이에 있었던 대역할 모두 들었으며 협박을 당하게 된다.

그는 수업 중에도 계속 자신의 어기를 기렸다는 이야기를 상기하게 되고 수업은 끝나게 된다. 수업이 끝나후 그를 기다리는 한 여자가 있었으나 그녀는 그와 2년전에 사귀다가 갑자기 사퇴를 하고 사라진 유괴였다. 그는 그녀와 조금 전에 갔던 컵으로 가고 그녀에게서 들었던 말은 그녀 역시 그의 어기를 기렸다는 말이다.

다키미네 류지(高峰隆士)

어두운 기억을 회미하게 지닌 주인공은 거리를 배회하는 것이 일상이인 사람이다. 그는 마음 내키는대로 공원을 찾고 여인의 전성기기를 떠올리고 거리로 나온다. 어느날 그에게 다가온 것은 형제들. 그는 형제들을 따라 외진곳으로 향하고 형제들을 상대하다 그의 기억을 찾고 여대생이 달려가게 시작한다.



난 할애는 거지?

시노다 마사시(正志)

주인공은 여느 여인의의 약속으로 거리를 나오게 된다. 그의 눈앞에 나타난 한 미모의 여인. 그녀의 백화점의 옥상으로 가서 이야기하게 된다. 그녀가 갑자기 그에게 꺼낸 것은 학생 때 모사진 그 속에는 그의 사진도 있었다. 취업을 앞둔 그에게는 처명타를 입힐 수 있는 사진이었기 때문에 그는 난색어진다. 그녀는 그런 그를 이용하기 위해 협박을 하고 그에게 임무를 준다. 이 사나리오는 아사카와의 시나리오 도중



어름다운 여인

ZAP에서 들어오지 않으면 다키미네를 만나서 쉬직이라는 회사의 비리를 알고 그녀의 협박에 넘어가지 않고 그냥 베드앤드로 끝나게 된다. 하지만 오사키의 끝부분에서 ZAP을 이용하면 그 뜻이기도 약간 맞출 수 있다.



오사키의 스토리에서 ZAP하면...

호스노 오사키(細井美子)

여인과 타이틀 여는 주인공. 그녀의 여인은 영화를 보려고 하고 여인은 세과장에 가서 컵을 먹으러 한다. 영화를 보게 되면 둘은 인생의 뜻을 알겠다는 감동을 받고 결혼을 하게 되는 베드앤드로 끝난다.

한편 세과장에 간 주인공과 여인. 그곳에서 주인공은 엄청난 양의 컵을 대치처럼 먹게 되고 그걸 역겨워하는 그는 그녀에게 돼지라고 말하며 헤어지고 한다. 승격을 받은 주인공은 목살을 배웠다고 말하지만 여인이 요구하는 것은 5일동안 17kg을 빼서 다시 만나자는 조건이다. 그녀는 낙심하며 자신의 일터인 식당으로 향하고 도중에 아주 날씬한 그녀의 직장 동료와 만나며 부러워 한다.

직장에서는 일하는 그녀에게 상사가 다시 말을 시키려다 주인공의 안색이 안좋은 것을 발견하고 대신 기렸다고 한다. 이곳에서 선택이 가능한데 주인공이 직접 상부함을 가면 도중에 편의점으로 가서 먹을 것을 잔뜩시키고 나오다가 인생변과 부딪치는 이벤트가 있다.

그 앞에 있는 후 또 다른 상부함을 받아 상



스토리북 (여인과 만나서)

A. '어름다운 여인' 오사키는 여인과 영화관으로 간다.
B. '백화점의 옥상' 오사키는 세과장으로 커리어를 시작한다.



영웅한 형제?

기로 간다. 그후 그녀는 계속 비만의 생각에 시달린다. 앞에 끝난 후 그녀가 찾아간 곳은 비만 클러닉. 하지만 그곳의 엘리베이터는 고장이어서 계단을 이용하게 되고 그곳에서 동등한 여자들이 줄서 있는 것을 본 후 끝까지 기다려서 그곳에 들어간다. 하지만 그녀가 들어간 곳은 헬렌트 프로모션. 그곳에서 매니저의 눈에 들어 그녀는 스모(일본씨름) 드라마에 출연섭의를 받고 헬렌트로 데뷔하게 된다.



죽지



물론되기 된 오사키

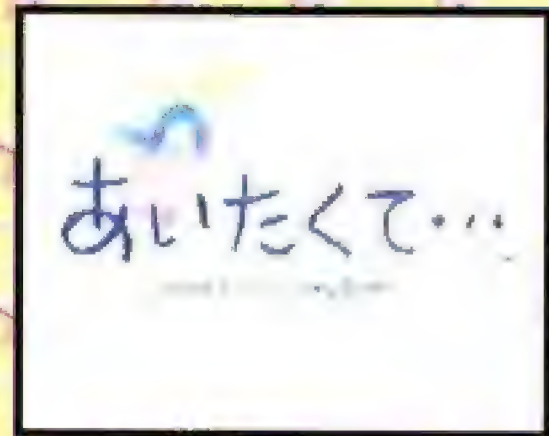
게임을 마치고

사운드노벨. 어쩌면 이 장르는 일본 인민의 게임이라는 생각이 머리를 떠나지 않는다. 물론 일본어가 많이 나온다는 특성 탓도 있겠지만 그외에도 지금까지 나온 사운드노벨은 모두 완치 일본풍의 냄새가 강하게 풍겼다. 하지만 그럼에도 불구하고 우리나라에도 일부 사운드노벨 매니아 층이 존재하게 되었다. 이번에는 단순한 공포 형태의 사운드노벨을 탐피해서인지 처음에는 좀 색다른 기분이 들지만 계속 진행할수록 스토리의 연관성에 감탄을 금치못하게 되었다. 체험판의 한계로 아쉬운 점도 많았지만 그래도 성의있는 체험판 구성으로 '거리'의 전수는 충분히 느낄 수 있었다. 반드시 해보고 싶은 게임이라고 말할 수 있다.

매니아 체험판 극복기 2

마나고 시어셔

코나미의 새로운 연애시뮬레이션 게임 '만나고 싶어서'. 이 게임은 코나미의 제2기 연애시뮬레이션 3부작인 미즈메타 미드나이트, 아오야마 러브 스토리와 함께 개발되고 있는 게임이다. 원래 예정은 11월 27일 발매 예정이었지만 발매일이 내년 봄으로 미루어지면서 11월 27일 플레이스테이션 게임 역사상 최초로 체험판을 팔게 된 것이다. 이는 상당히 위험한 일이 아닐 수 없다. 솔직히 지금까지 체험판은 어떤 게임의 판매량을 높이기 위한 하나의 상술로 존재했지 이렇게 그 상품 자체의 부가가치를 높이기 위한 아이템으로



사용된 적이 없었기 때문이었다. (일반 판매용으로) 물론 이는 이 게임이 일본 게이머들에게 얼마나 큰 기대감을 주고 있는지를 반증하는 일이지 하지만 반면에 장사가 잘되면 뭐든지 팔아먹을 일본인이라는 느낌을 확인 시켜주는 계기가 되었다. 이제 쓸데없는 이야기는 각설하고 본격적으로 게임에 대해 알아보자.

장르 : 연애 시뮬레이션
제작사 : 코나미
연지발매일 : 98년 봄
연지발매가 : 미경

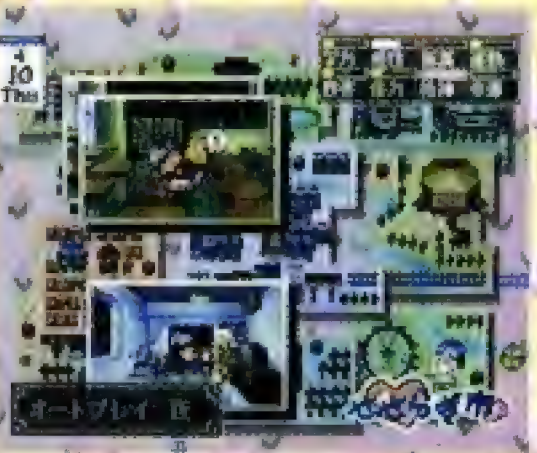
게임의 특징

이 게임은 코나미의 아심전 새로운 연애시뮬레이션인 만큼 여러가지 신 요소들이 추가되어 있다. 물론 이는 단순히 추가된 것이 아니다. 바로 최고의 연애시뮬레이션으로 평가받고 있는 도키메키의 그늘을 벗어나고자 하는 자살한 용부름인 것이다. 그럴 땀까지 새로운 특징들을 소개해 보도록 한다.

다양한 시스템 도입

R1버전으로 다양한 아이콘을 지원받을 수 있다는 것이다. 과거의 게임들(동급생류)은 단순히 어떤 특정시점에서만 이벤트가 일어나는 시스템으로 되어있으며 이 장소들을 제외하고는 미술의 어떠한 곳에서도 일이 발생되지 않는다는 단점을 지니고 있었다.

물론 이런 시스템은 단순한 구성으로 인해 용량을 줄이고 게임의 일관성을 나타내는데 만 가지 장점으로 나타났을지 모르지만 지금의 다양한 시스템 도입과 멀티 엔딩, 그리고 한층으로 일관된 구성이 아니라 복잡장르적인 구성을



개성 넘치는 캐릭터

이 게임에는 개성있는 캐릭터가 등장한다. 물론 연애시뮬레이션의 특징인 미소녀 캐릭터의 등장은 어쩔 수 없는 것이지만 그 외의 기타 캐릭터의 비중이 높아지고 있는 현실은 이 게임에서도 여실히 드러나고 있다. 물론 지금 체험판에서는 한명밖에 나오지 않지만 말이다.

라이벌

라이벌의 등장. 지금까지는 보통 라이벌의 존재는 은연적으로 나타내는 것이 대부분이었으며, 또한 라이벌이라는 확실한 인식을 두지 않았다. 하지만 이 게임에서는 약간 클레이보이 기질이 다분한, 대립 캐릭터를 등장시켜 실제 연애가 단순한 한여자를 만나고 잘 구슬리면서 레벨을 전행시키는 것이 아니라는 것을 나타내고 있다.

선물 시스템

아스키의 트루러브 스토리에서 주원 일거리로 등장하는 선물이다. 트루러브 스토리에서는 각 캐릭터에게 어떤 선물을 주느냐에 따라서 오감도가 급변하는 것을 볼 수 있었다. 물론 이 체험판에서는



특징으로 나타내고 있는 연애 시점은 이런 변화가 당연하다는 것을 보여준다.

행동 목표

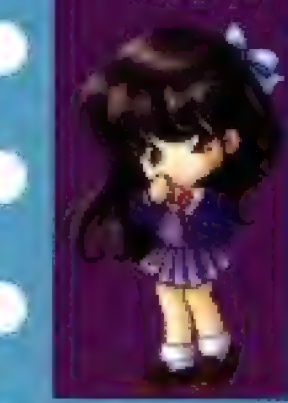
이 게임에서는 행동목표를 지정할 수 있다. 아마도 대부분의 게이머들은 이벤트가 있는 날을 제외한 평일에는 특별히 게임을 진행하는데 진경을 쓰지 않으리라 생각한다. 또한 지금까지 게임을 보면 게이머의 의도면이 반영되어 호도플레이로 진행된다. 하지만 너무나 게이머의 의도와 달리 행동하는 것을 많이 나타내는 패턴을 보여 이를 개선하기 위해 등장시킨 것이 바로 행동목표이다. 1주일간을 플레이하는데 행동목표를 지정하는 것으로 여러가지 액션 있으며 이것따라 능력치 등도 변하게 된다. 이 외에도 비록 체험판이긴 하지만 캐릭터 모드 등 체험판(?)이기 때문에 의외의 보너스도 많다.



나타나지 않는 것이지만 본편에서는 신랑이 신공을 써야할 요소중 하나이다.

체험판에 등장하는

1. 二宮千菜-니노미야 치나 (동급생)



예상은 지평으로 불리며 뒤에서 소개할 니노미야 아사코와는 쌍둥이 자매이다. 스티어링 싱으로 도 아사코의 언니라 확연히 느낄 수 있는 설정과 조용하고 섬세한 이미지, 그리고 여성다운 모습은 전형적인 여인상을 나타내는 캐릭터라 할 수 있다. 이를 빈영아듯이 학교내에서도 남자들 사이에서 최고의 인기를 얻고있는 캐릭터이다. 하지만 아직까지 세대로된 연애는 예전 적이 없는 듯하다.

2. 二宮麻子-니노미야 아사코 (동급생)



예상은 미묘. 밝은 성격의 소유자로 건강하고 남색같은 성격의 소유자. 언니와는 대조적인 모습에 인상적이다. 아사코의 취미는 독학여행도 남녀 연공식까지. 즉 마법주선책이다. 남에게 만나 행복하게 되는 것을 보는 것이 저번 다니 뭐라하면서 말이다. 고등학교를 졸업할 때까지 100명 인연을 만드는 것이 목표라고 한다. 하지만 정작 자신은 한번도 데이트 경험 없는 특이한 면을 가지고 있다.

본 게임에서 ...



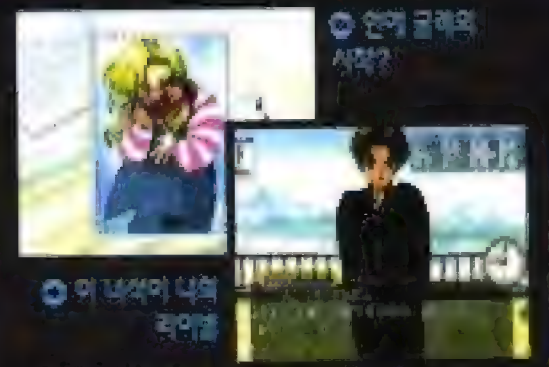
어린 극악한 장면이

나는 XXXX 지금 악역이 나가 살고있는 아버지 어머니 때문에 할머니 알고있는 곳이다 4월초 나는 토끼악역이 입원했다. 이시간 전날 부터 소름 끼치고 알았다. 꿈이었다고? 그럴 이야기 아주저녁 음... 그날은 첫날이었어. 동굴에는 날 난 악역에 눈물을 작사 학교에 높은 울었고 할러 잠을 나았사 하지만 그때... 일어 일어나고 천가야 어떤 이야기 부딪혔거든 그 이야기는 어쨌든 같은 학교 학생이었던 이름은 나노미야 사나. 신명적인 여성상을 보여 주는 아이였어. 꽤 미인이기도 했고, 좋았었다

구? 하지만 난 반 장자를 통지 않았어. 아니 몸을 시킨이 없었지. 직장을 앓기 때문에 그런 것 생각할 시간이 없었던 거지. 바로 그때 누군가가 뒤에서 부르더라고. 돌아보니 원 어사이가 있었고 쓰러졌었던 그녀를 안아주고 부르더라고. 알고보니 방둥이 저어로 술에 나약같은 토끼 악역이 입원하는 학생이거든. 그런데 어쨌든 직장의 어머니는 저인 암역직은 10시부러리고 하더라고. 그래서 나는 다시 잠에 들어갔지. 바로 그때... 운명의 전역 아버지 전역이 오더라고. 이제 고아나 어사신구도 생길 때가 되잖았나면서 마라게 한 어사자의 사진을 보냈다고 하더라고. 나중에 결혼하려면서 그래서 편지를 읽어보았지. 하지만 사진이 왜 하더라고 거의 전신의 모습이 아닌 어사기 아니 있는게 아. 아니 어사로도 보여지 않았어. 아버지의 미학감정이 미라게서 어떻게 된지 모르겠더라고.



어 이야기 사나



하지만 아버지는 고등학교 졸업날 직후 결혼시키려 하거든. 그래서 결혼했지. 어쨌든 이혼도사 같은 어사를 만나. 그녀의 결혼할 거라고. 그리고가 학교로 갔지. 그런데 장문에게 친한 학생과 동기친숙원이 장문에게 받고 있더라고. 복장불량이라 하거든. 그런데 그녀가 바로 나의 악역인 친구 나오미인 것이야. 어사들에게 암장 연기가 땀만 나오야 함. 이후 그녀식은 풀러내고 나약같이 안으로 들어갔지. 물론 나는 허까만한 어사들과 같이 있었지만 그 나약하게 그녀들을 소개시켜 주었지. 현대... 그녀의 눈에 불이 튀면서 즉사해서 타이틀을 신장하는 게 아니겠어? 아무튼 결혼은 입학사서 가는 길로 결정났고. 가서 입학사서부터는 교장선생 언결과 나오미의 초는 모습을 보았지. 그리고 교일로 들어갔어. 이때 급이 들어오는 나오미의 할 '백' 느낌! 우리만 탐입어 죽이는 미안이라 라고 하는 것이다. 노 처녀에 매마에 꿈에 죽인다는 군. 어쨌든 나랑은 상관없는 순번 아닐까? 하지만 어사 편장이 가는 것은 마찬가지.

마침내 시간이 되고 선생은 들어왔는데... 그때 OK! 스타할 OK! 현대 얼굴에는 큰 어사한 양상이 아니 걸렸었고. 이야기는 노 처녀 악사태리의 극단을 걸고 하더라고. 나오미는 망당어다는 뜻인 말투로 이야기하고 있고... 이때 일은 퇴장까지 나와 나오미가 이야기하는 것을 선생이 보고 온거지. 나오미는 내의 어디 시피만 왔어도 크게 혼나지는 않았는데. 작파만 선생의 별명인 마치고 선생이라고 부르면서 놀라지 끝내 망당어를 들고 방을 시고 말지. 교장선생님도? 물론 했지. 하지만 상사후 우리를 치내게한 연어인 서양생인 이버키가 어은 우리와 고통을 나누어주었지. 물론 같이 들어온 것은 아니고 같이 어사자를 만 것이야.



미라게 작사사나!

하지만 오늘은 무사(가) 제나가고 나오미 나옴은 같이 키치고 하거든. 하지만 나는 싫다고 했었지. 왜? 내가 놀라니까. 암장 선생에게 가서 선생을 찾았지. 하지만 잠시 한 생각을 하는 사이에 한 어사한 부딪히고 만가야. 그런데... 암장 어사하게 생겼더라고. 이름은 신조 어사. 감도를 언다고 하더라고. 눈이 학교 나와 집으로 갔지.



마도 미안

어마 27살이었을 적이 어사고 기 우러잡아 온 것이야. 29살날 같이 키치고 하더라고. 난 원장이 맞아버리고 있었거든. 망당은 언니의 나오미를 감사하기 위대사리는데. 자신의 남색신구역으로 나를 데려가겠다. 어쨌든 누구? 물론 좋았지. 터우기 어사고는 어떤 타이틀? 생전 처음이라고 하니까. 터우 좋다. 라고. 그래서 29살날 오전 10시에 유원지 앞에서 만나기로 했지.



그 타이틀은 뭐!

마침내 운명의 29일 아침. 9시쯤에 나오미 유원지에 가나 나와 있더라고. 유... 힘들다. 뭐? 빨리 데 이야기 하달라구? 하지만 지금 나는 직사서. 터우상 이야기에 들 수 없어. 그러면 음... 직장에 바. 내 선생에 바 이야기기 개원으로 나를 야강어니까 그때까지 기다려라구. 그럼 이제 바야야.

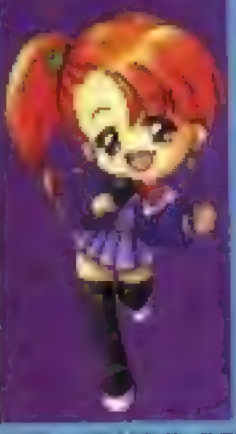
체험판을 마치며...

확실히 자기자기하고, 파스텔톤의 캐릭터 일러스트는 나의 마음을 뒤흔트는데 충분했다. 기본적인 시스템은 전형적인 연애시뮬레이션의 그것이지만 그 나름대로의 독특한 요소와의 혼합은 식상했던 연애시뮬레이션에 새로운 신선함을 가져다 주었다. 또 체험판만이 가질 수 있는 어쨌든은 정말 이 게임이 기다려 지도록 나를 바리 놓았다. 원래 연애시뮬레이션을 별로 좋아하지 않았던 나하기에 어떤 환상은 점점 더 심해질 것 같다. 어마 도끼 때기 이래로 처음이 아닐까? 어대요 한 번 같이 즐겨보지 않으실래요? (배 앓긴 마음에도 봄은 오는가?)

P.S.: 이 연애시뮬레이션은 겨울과 봄에 많이 나오는 것일까? 쓸쓸한 때 니어들을 위해서? 크리스 마스에 쓸쓸하게 보낼 외따뜻한 남성들을 위해서?

캐릭터 5인방

3. 藤原ひばき - 아이하라 히바키 (동급생)



애칭은 비키. 연예계 진출을 목표로 하고 있는 좀 거북운 느낌을 주는 미안이다. 하지만 확실한 성격과 연예계에 대한 몰두는 단순한 여사로 보이게 만들지 않는다. 매일 힘든 때문에 바쁜 일정으로 보내고 있지만 실제 노력실력은?이다. 취미는 다영아시안 세빙(?)은 속일 수 없는 듯. 거러오게게 공통적으로 들어가고 있다.

5. 三好直人 - 미야시 나오토 (동급생)



주인공과는 리어 발한 친구로 여자를 부지에게 빙한다. 하지만 수려한 외모와 재미있는 언행으로 여자들에게도 인기를 끌고있다. 공부도 잘하고 운동도 잘하는 완벽한 인물로 그려지고 있다. 사나와 의 첫만남에서 타이틀을 주신할 정도로 자니를 마음에 들어하는데...

4. 神城 隼 - 신조 어사 (동급생)



애칭은 어사. 일찍 어머니를 여의고 아버지, 숙부와 밀접 살고 있다. 성격은 남성적이지만 모진이 없는 관계로 기사일도 열심히 하는 여성적인 면모도 갖추고 있다. 잘 내에 있는 감도장에서 숙부에게 감도를 배우고 있다. 첫만남은 신빙장의 승 격이다.

6. 마치다 마사코



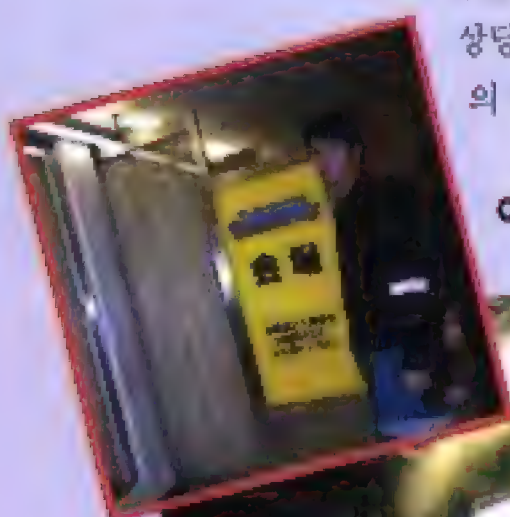
별명은 미스코. 현재 주인공 변의 담임 선생이며 88 : 60:92의 환상적인 몸매를 자랑하시지만 노처녀이다. 고문, 안문을 담당하고 있으며, 동계위원회의 고문으로 일하고 있다. 남학생들에게 극단적인 적의를 보이고 있으며 남학생은 이 학원에서 필요한 손재로 인식하고 있다. 이 학교의 졸업생이다. 어마도 과거 어떤 생사기 그녀를 이렇게 만든 듯하다.

플레이 스테이션 클럽 동경편 페스티벌 '97~'98 탐방기

지난 11월15일~16일 양일에 걸쳐 동경 마쿠하리 메세에서 플레이 스테이션 클럽 페스티벌 '97~'98이 개최되었다. 업체들이 중심이 되었던 게임쇼와는 달리 철저히 유저들을 위해 만들어진 이벤트라는 것이 특징인데 플레이 스테이션 매거진, 더 플레이 스테이션, 하이퍼 플레이 스테이션, 전격 플레이 스테이션의 4가지 PS 전문 잡지가 협찬한 것도 특이한 점이다.

연말 발매예정인 PS 게임들이 총집합한 유저들만의 최대 이벤트

PS클럽 페스티벌은 PS 유저들을 위해서 열리는 이벤트로 연말에서 다음해 초 사이에 발매될 예정인 게임 타이틀을 플레이해 볼 수 있기 때문에 게임을 구입하기 전에 그 게임이 재미있는지 아닌지를 판단할 수 있는 좋은 기회를 제공해준다. 유저들은 대개 게임잡지를 통해서 새로운 게임에 대한 정보를 얻기는 하지만 이러한 이벤트를 통해 새로운 게임을 직접 플레이 해본다면 단순히 글과 사진을 보는 것과는 비교할 수 없을 정도로 그 게임의 매력을 확실히 느낄 수 있기 때문에 상당히 인기있는 이벤트 중의 하나가 되었다.



○행사장 입구의 모습



멋진 포즈를 취하고 있는 영어브



SCE의 마스코트 크로센도 등장

유저들의 편의를 최대한 배려

입장시간 전부터 적어도 1000명이 넘는 사람들이 기다리고 있었으나 입장은 그다지 큰 혼란없이 이루어졌다. 이번 동경 페스티벌에서는 총 520대의 PS가 설치되어 게임을 플레이하기 위해서 사람들이 기다리는 일은 거의 없었다. 이는 모든 게임을 체험해볼 수 있게 한다는 페스티벌의 취지가 어느정도 효과를 거두었다는 것을 말하는 것이다.



○행사장 게임을 위해 기다리는 유저들



○거의 모든 게임을 마음편히 즐기볼 수 있었다

이번 페스티벌에서 바이어나 전시 관계자, 대중매체 등만 참가하는 비즈니스 데이는 없었으며 행사 자체가 완전히 유저를 중심으로 진행되었다. 이러한 점을 통해서 유저들에게 게임을 플레이해 볼 수 있는 시간을 조금이라도 더 주려는 주최측의 의도를 엿볼 수 있었다.



유저들과 함께 사진을 찍어주는 펭귄 & 아피



행사중에는 15,000명의 방문객에게 선물을 증정했는데 입구에서 나눠준 것이 특이했다. 선물은 페스티벌 공식 가이드 북, 체험판 CD 등이 있었으며 PS클럽 회원들에게는 오리지널 스티커, 프레프레 캘린더 등을 제공하는 등, 회원들만의 특전 이벤트가 마련되어 눈을 끌었다.



입구에서 나누어 주었던 선물들

행사장에서 나누어준 체험판 CD

- 그랜드스톰 전격
- R7MJ
- A업서로 가자5
- 미행의 크로노어
- 블버맨 월드
- 체노가역스
- 리본
- 외 다수

유저들이 실질적으로 참여할 수 있었던 각종 이벤트

동경회장에서는 3군데 스테이지에서 게임대회, 인기 성우 좌담회, 라이브 콘서트가 동시에 열려서 게임을 플레이하지 않더라도 재미있는 시간을 보낼 수 있었다. 인기 성우 좌담회

는 국내의 유저들에게는 생소한 것이지만 일본의 경우 게임, 만화 캐릭터의 목소리를 담당하는 성우들이 연예인에 버금갈 정도로 인기를 누리고 있기 때문에 유저들이 아주 좋아하는 이벤트 중의 하나다.

게임 개발업체들은 유저들을 대상으로 앙케이트 조사를 하기도 했지만 그외에는 별다른 이벤트를 하지 않아서 그런지 유저들과 개발업체들간에 거리감이 있다는 느낌이 들었다.



초대형 스크린을 통한 극적 게임대회가 진행되고 있다



중앙의 메인 스테이지에서는 여러가지 공연이 펼쳐졌다

행사 참가 주요업체 소개

■SCE

12월23일 발매 예정인 레이싱 게임 '그랜스트리모'를 선보였는데 환경 맵핑이 붙은 스포츠카의 화려함과 사실적인 레이싱 느낌을 주어서 그런지 수많은 유저들에게 큰 인기를 끌었다. 그밖에 '크림 크래커즈2', '유세호구 정령기도탄', '유랑의 검심(국내명 바람의 검심) RPG' 등이 유저들의 발길을 멈추게 하였다.

■스퀘어

'초코보의 이상한 던전'과 '제노기어스' 등을 전시했다. 초코보의 이상한 던전은 SCE의 아심작 그랜스트리모와 같은 날에 발매되는데 유저들은 어느 소프트웨어를 선택할 지 사뭇 궁금하다.

■남코

현재 남코가 주력으로 추진하고 있는 '테일즈 오브 데스티니' 등 3가지 게임들이 설치되어서 많은 사람들이 플레이해 볼 수 있었다. 시스템은 SFC용의 '테일즈 오브 판타지아'와 거의 동일하지만 뛰어난 연출로 만들어진 여러가지 이벤트 처리가 아주 불만했다.

■아스키

아스키는 '화성 이야기', 인기 연애 시뮬레이션 게임인 '트루 러브 스토리'의 저가판인 트루 러브 스토리 리멤버와 RPG '프루르3' 등을 소개했다. 트루 러브 스토리 리멤버는 단순한 저가판이 아니라 게임에 등장하는 남자 캐릭터들의 음성이 새롭게 들어가고 이벤트가 추가되는 등 결점판이라는 이미지가 강했다.

■프롬 소프트웨어

'아머드 코어'의 외전이라 할 수 있는 '아머드 코어 프로젝트 판타즈마'만을 전시했음에도 불구하고 꽤 많은 인파가 모여있었다. 추가된 시나리오 또는 약 20여개 정도밖에 안되지만 일류 파일럿들과 싸워 나가는 새로운 게임모드가 추가되었다. 대전 모드가 1인용밖에 안된다는 단점과 전작에서 랭크 계산법에 의혹(?)을 가졌던 사람들의 불만을

일시에 풀어주는 모드로 강한 상대를 쓰러뜨려 나가며 랭크 NO.1에 오르는 것이 목적이다. 게임팩이 발매될 때면 유저들은 이미 즐기고 있을지도...

■타이토

12월18일 발매될 예정인 기차 시뮬레이션 '전차로 GO!'도 설치되었는데 게임과 함께 동시발매될 전차로 GO 전용 컨트롤러와 함께 설치되었기 때문에 마치 아케이드용 게임을 플레이하고 있는 듯한 느낌을 주어서 아주 재미있게 플레이할 수 있었다

■반다이

간담 시리즈를 가지고 계속해서 게임을 만들고 있는 반다이는 12월27일 발매하는 3D 액션슈팅 게임인 '기동전사 Z건담'을 준비하였다. 지난 가을 동경 게임쇼에서 처음 등장한 이 게임은 아케이드의 버츰온에 버금가는 아름다운 그래픽과 뛰어난 조종 감각, 그리고 최근 점차 늘어나고 있는 통신 케이블 대응 게임이라는 것이 특징이다. 반다이는 통신대전이 가능하도록 PS 2대씩을 통신 케이블로 연결해서 전시해 놓았는데 평소에는 통신대전을 하기가 힘들어서 그런지 꽤 많은 사람들이 플레이를 위해 줄을 서있었다. '간담 더 배틀마스터 2'를 즐기는 사람들도 꽤 있었다.(일본에는 이런 소프트웨어를 좋아하는 유저도 많은 모양이다.)

타 지역 PS클럽 페스티벌 예정표

지역	일정	장소
후쿠오카	11월 29일 - 30일	미야노세 후쿠오카 미라이나
오사카	12월 6일 - 7일	미야노세 테코방 무겐센터 A홀
오베	12월 20일 - 21일	그린 홀 중앙홀

PS 팬클럽

PS 팬클럽 '프레프레'란?

PS 팬클럽은 PS유저들이 보다 PS를 재미있게 즐길 수 있도록 여러가지 서비스를 제공해주기 위해서 설립된 클럽이다. 이 클럽의 회원이 되면 최신정보가 가득 수록된 CD-ROM인 '프레프레(일본에서는 플레이 스테이션을 PS 또는 프레라고 부른다)'와 회지인 '프레프레 왕국'을 1년에 6회 받아볼 수 있다. 이외에도 회원으로서 여러 가지 특전이 부여되는데 이번 행사에서도 이러한 점을 찾아볼 수 있었다. 행사 시각 중 아침 10~12시까지 클럽 회원만이 입장할 수 있는 회원전용 시간으로 일반 입장을 2명까지 동반해서 입장할 수 있었다.



새로운 회원도 모집하고 있었다 회원들이 게임 제공되었던 특별 선물



이달의 주목 라인업

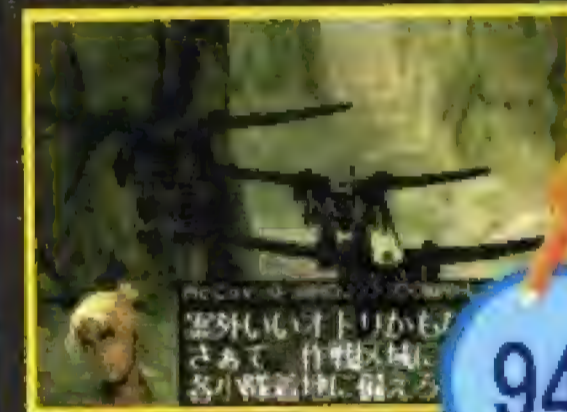
부시도 블레이드2



90p

독특한 격투성을 가진 스퀘어의 '부시도 블레이드'가 다시 등장한다. 비록 매니악하다는 평을 듣는 하지만 진정한 검사(劍士)라면 한번 도전해 볼 만하다. 특히 이번 '2'에서는 전작에 비해 보다 리얼한 혈투(?)를 표현할 수 있는 시스템들을 다수 채용하고 있다

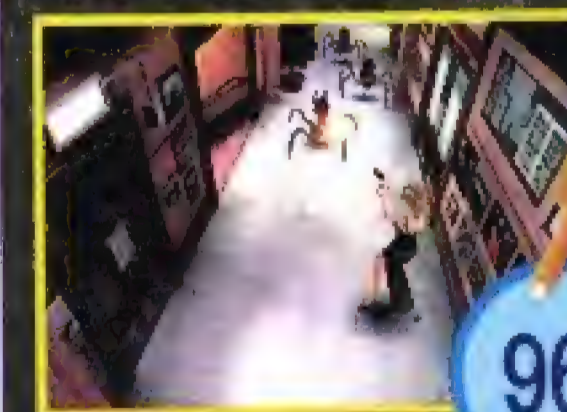
프론트 미션 얼터너티브



94p

PS의 수호신 스퀘어가 제작하는 또하나의 '프론트 미션'. 비록 발매일이 조금 연기되기는 했지만 '얼터너티브'라면 기다릴만 하다. 이번호에는 전투의 핵심이 되는 WAW에 대해 자세히 알아 보기로 한다.

패러사이트 이브



96p

스퀘어USA에서 제작하는 초기대작 '패러사이트 이브'. 발매일까지는 아직 3~4달이 남아 있지만 현재 대부분의 제작은 마무리된 상태이며 주요 스태프들이 호놀룰루 스튜디오에 모여 디버깅에 전념하고 있다고 한다.

'97 인기 게임 경산

일반 PS 인기 게임의 특징이라면 「FFVII」과 같은 날 발매된 「IQ」가 우리나라에서는 FF에 밀려 빛을 보지 못했지만 일본에서는 상반기 스테디셀러로 기록되었으며 역시 우리나라에서는 그다지 빛을 보지 못한 「더비 스타리온」과 「모두의 골프」가 하반기 스테디 셀러를 기록했다는 점이다.

PLAY STATION

1월	파이널 판타지VII RPG/97년 1월 31일/스퀘어	1월	파이널 판타지VII RPG/97년 1월 31일/스퀘어
2월	마크로스 디지털 미션 STG/97년 2월 28일/반다이	2월	톰 레이더 액션/97년 2월 14일/빅터
3월	부시도 블레이드 격투 액션/97년 3월 14일/스퀘어	3월	부시도 블레이드 격투 액션/97년 3월 14일/스퀘어
4월	토발2 격투 액션/97년 4월 25일/스퀘어	4월	토발2 격투 액션/97년 4월 25일/스퀘어
5월	에이스 컴뱃2 STG/97년 5월 30일/남코	5월	에이스 컴뱃2 STG/97년 5월 30일/남코
6월	파이널 판타지 텍틱스 S.RPG/97년 6월 20일/스퀘어	6월	파이널 판타지 텍틱스 S.RPG/97년 6월 20일/스퀘어
7월	모두의 골프 스포츠/97년 7월 17일/SCEI	7월	사가 프론티어 RPG/97년 7월 11일/스퀘어
8월	실망 파워풀 프로야구 개막판 스포츠/97년 8월 28일/코나미	8월	건 뷰릿 STG/97년 8월 7일/남코
9월	브레스 오브 파이어III RPG/97년 9월 11일/캡콤	9월	프론트 미션 세컨드 S.RPG/97년 9월 25일/스퀘어
10월	남코 뮤지엄 앵글 기타/97년 10월 30일/남코	10월	문 어드벤처/97년 10월 16일/아스커
11월	그랜스트림 전기 RPG/97년 11월 6일/SCEI	11월	그랜스트림 전기 RPG/97년 11월 6일/SCEI

Interview



가맹점 3개 내셔널 게임 센터

일본과 우리나라는 왜 히트 게임에 차이가 발생 할까요?

“우선 우리나라에서는 스테디 셀러가 존재하지 않는다는 점에서 일본과 가장 큰 차이가 있다고 생각합니다. 예를 들어 「파이널 판타지VII」과 같은 날 발매된 「IQ」라는 게임은 비록 「파이널 판타지VII」의 그늘에 가려 1, 2월에는 그다지 큰 빛을 받지 못했지만 4~5월에 가면 오히려 「파이널 판타지VII」의 판매를

농가하게 됩니다. 그리고 「IQ」는 퍼즐이라는 장르라는 점 때문에 더욱 관심을 가지게 합니다. 아직까지 비디오 게임 소프트웨어가 비싸다는 인식을 가진 우리나라의 시장상 퍼즐 소프트웨어가 히트하기는 어렵습니다. 하지만 일본에서는 이렇게 「파이널 판타지VII」과 같은 날 발매되어 상당히 판매율을 거둘 수 있다는 점이 우리나라와의 차이라고 할 수 있습니다.

물론 게임의 판매율은 그 나라의 문화와도 직결됩니다. 우리나라와는 달리 경마가 인기를 얻고 오락실 마다 거대한 경마 시뮬레이션 게임이 있는 일본에서는 「더비 스타리온」이라는 볼루의 명작(?)이 존재합니다. 하지만 이 게임이 우리나라에서는 그다지 대접을 받지

못하죠.”

물론 일본과 우리나라에서 히트하는 게임은 약간의 차이가 있다. 심지어 일본에서는 파칭코 게임도 크게 히트하는 경우가 있다. 역시 가장 중요한 점은 우리나라의 비디오 게임 소프트웨어가 아직은 비싸다는 점이다. 일본의 경우 5,000엔이면 밥값 조금 줄이면 된다는 정도지만 우리나라에서는 매우 큰돈이다. 결국 이러한 차이가 퍼즐 게임의 차이를 만들고 판매율의 차이를 만드는 듯하다. 사실 모든 유저들이 바라는 점이기도 하지만 우리나라도 어서 빨리 게임 소프트웨어의 가격이 저렴하다고 느끼는 시대가 오기를 바란다.

어퀘스의 도전 야구 게임!

슈퍼 라이브 스타디움

게임 중에 출전하는 선수는 97년 페넌트 레이스의 성적을 기본으로 실명의 일본 12구단 선수들이 등장하는 직신 데이터를 구성하고 있다. 선수와 11구장수를 합쳐 모든 것이 풀 폴리곤으로 세부까지 표현되어 있는 새로운 요소가 듬뿍 들어 있는 야구 게임을 기대해 보자.

장르: 선수육성형 스포츠 ■ 제작사: 어퀘스 ■ 현지발매일: 98년 1월 1일 ■ 현지발가: 5800원



97년도 최종 데이터 + 육성 야구 게임

황당해도 경기를 뜨겁게 달구는 코믹 요소

97년도 최신 데이터를 기초로 이 게임에는 새로운 요소가 많다. 그 중 첫번째는 시합을 하고 있는 중에 'BOOOM' 'BOOMB' 등의 재미있는 표현과 코믹한 캐릭터의 비주얼이다. 이것은 단지 재미에만 그치는 것이 아니라 현실 야구처럼 긴박한 시합을 즐길 수 있게

해 주는 것이다.

또한 독특한 요소로서 실제의 야구에서처럼 피쳐 대 배터의 대결에 '좌대우(북기)' '좌대좌(약기)' 라는 리얼한 성질이 요구된다. 그리고 그것에 대한 선수의 부조화와 피쳐의 스테미너 감소 등 현실적인 요소가 덧붙여져 시종일관 흥미진진한 게임을 즐길 수 있게 될 것이다.

승부의 열쇠는 에디트 캐릭터

실제의 선수 이외에 자신이 만든 에디트 캐릭터를 시합에 참가시킬 수 있는 에디트 모드. 게임에는 RPG처럼 시합에서 활약할수록 자연스럽게 성장해 간다. 그리고 에디트 등록시 설정에서는 외전적 시합에서 피쳐라면 20, 160, 배터의 경우에는 5,040의 설정이 가능하다.



페넌트 레이스를 1시합 끝낸 능력의 성장을 확인할 수 있다. 성장한 부분은 적색으로 표시된다

인간외의 선수 등장

이 게임에서는 이 밖에도 다른 요소가 많다. 다음 화면을 보면 알 수 있듯이 사람이라고는 할 수 없는 선수들도 있는 모양이다.



예외 선수도 등장

레이더 차트로 능력 확인 가능

에디트 캐릭터의 능력은 레이더 차트로 확인 가능하다. 6각형의 형태를 보면 어느 퍼미터가 약한 부분인지 한 눈에 알 수 있다. 선수의 타입에 따라서 모든 수치를 평균해서 입 시합 필요는 없기 때문에 잘라 버린 수치가 있어도 상관없다. 덧붙여 말하면 레이더 차트에서 확인 가능한 퍼미터는 현재 공개된 것 정도이고 성장의 정도까지 확인 가능한 것은 아니다.



각 능력의 최중점은 현장에서 결정되고 그 성인은 무언데! 하고 하는 것을 보면 캐릭터에 따라서 모든 능력을 극한까지 높이는 것이 가능할지도...



스메어!!

실수를 한 선수에게는 16t의 무서무서한 후가 만들어져 떨어진다

우원투수

좌원투수



마주보는 칼날, 승부는 순간의 검광으로 나타난다!

부시도 블레이드2

검과 검이 부딪치는 날카로움, 그리고 일격필살의 딱딱이 이끌어낸 긴장감 속의 일투 등 게임속의 진검승부를 리얼하게 그려낸 부시도 블레이드의 후속작이 그 모습을 드러냈다. 이번 '2'는 전작 명경관 내의 일이 아닌 명경관과 대립관계에 있는 사음당 무리의 등장으로 인해 보다 명확한 선과 악이 그려지는 것이 특징이다. 그외의 변경점과 등장 캐릭터 6인의 모습을 소개한다.

■ 제작사: 격투 액션 ■ 장르: 스워드 ■ 발매일: 미정 ■ 발매가: 미정



새로운 강자의 출현은 선인가 악인가!

급소를 공격하면 일격에 직을 줄 수 있다는 점이 전작 '부시도 블레이드'의 기본 개념으로 기존의 격투 게임에서는 볼 수 없었던 '장신'이라는 단어가 정말로 맞아 떨어지는 게임이었다. 8개의 검류와 6인의 검사들이 펼쳐는 장도법(長刀法) 등의 독특한 시스템은 격투 게임 팬만이 아니라 많은 유저를

끌어들여주는데 성공했다. 이러한 시스템들은 이번 '2'에서도 견재하며 보다 리얼리티 넘치게 변모되고 개발되어 등장한다. 또한 시나리오적으로도 파워 업했으며 이로써 전작의 엔딩에서 끝나지 않았던 비밀들이 밝혀진다. 여기서는 우선 시나리오와 그 내부의 감투를 펼친 6인의 검사를 소개한다.

명경심당류와 사음당

명경관과 사음당의 본부는 아래에 표시된 것처럼 바다를 사이에 둔 위치로 만들어져 있다. 명경관의 캐릭터를 선택한 경우는 산에서 바다로, 사음당의 캐릭터를 선택한 경우는 바다에서 산으로라는 형태로 싸움을 펼쳐게 된다(스토리 모드 선택시). 지도를 보면 검투의 장소가 볼 만한 곳들이 여러군데 있는데 이것은 유과별 루트만이 아니라 캐릭터별로 세부적인 루트가 다르다는 것을 나타내는 것은 아닌가 생각된다.



명경관

사음당

바다를 사이에 두고 흡사 마주보고 있는 듯한 위치로 자리잡고 있는 두 조직의 본거지, 바다를 건너서까지 검투를 펼친다는 시츄에이션만으로도 세로운 기대감에 부풀게 만든다.

명 조직의 문장으로 명경관의 문장도 처음으로 선보여진 것이다. 이 문장을 누가 장인 것인지, 어떤 의도로 이러한 문장이 넣는 것이 대역서는 아직 밝혀진 바가 없다.



칸누키

전작에 이어 '2'에도 등장하는 칸누키는 그 용맹스런 모습에서 상상할 수 있듯이 무거운 무기도 가볍게 사용하는 파워 타입의 캐릭터이다.



나라즈 경고로우

어렸을 적부터 사음당에서 수명을 거듭하여 지금은 조직내부의 리더적인 존재로 자리매김을 한 인물. 힘을 주제로한 공격이 특기인 파워 타입



나라즈 카운

파워, 스피드 모두 평균적인 능력을 갖춘 격운. 그 자신은 유학학리의 사음당 공작이 없지않고 경고로우의 문에 보답하기 위해서 싸운다.



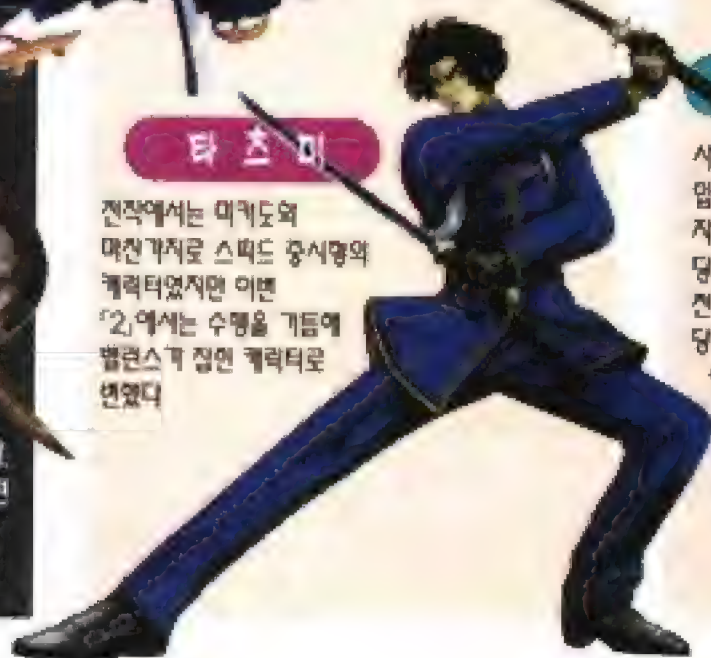
미카도

명경관 측의 공업장인 그녀는 스피드를 중심으로 상대를 혼란시키는 전법을 특기로 한다.



코토무라쵸

사음당의 용맹정도로 먼저 임명한 친한 친구들에게 자극을 받아 임명됐다. 당의 격려를 신봉하며 전성적으로 위세에 당당하여 단기간에 상당한 실력을 쌓을 수 있었다. 미카도와 비슷한 스피드 중심형의 타입



타츠미

전작에서는 미카도와 마찬가지로 스피드 중심형의 캐릭터였지만 이번 '2'에서는 수명을 거듭해 밝은 성격의 캐릭터로 변했다.



「2」로 바뀌면서 심플해진 조작계

부시도 블레이드를 대표하는 말이라면 역시 일격필살을 들 수 있을 것이다. 운이 나쁘다면, 반대로 운이 좋다면 일순간에 승부의 결판을 낼 수 있는 참신하고 호쾌한 시스템이 많은 사람들에게 좋은 반응을 얻었지만 반면, 때때로 별다른 액션도 없이 결말이 나서 심도있는 플레이에 빠져들지 못한 유저들도 많았다. 「2」에서는 이러한 부분을 보완하며 기존의 일격필살 개념을 살리기 위해 공격 체계를 중심으로 한 조작계를 개량했으며 그로인해 더욱 불꽃 튀는 검투가 가능하게 됐다. 여기서는 그 변모된 조작계가 게임 플레이시 어떤 연출을 이끌어 내는지에 대해서 설명하고자 한다.

공격은 O와 X버튼만 사용

공격에 사용되는 버튼이 2개로 바뀌었다. 전작과 비교해 보면 꽤 단순한 패턴의 공격이 펼쳐질 듯해 보여 실망할지도 모르겠지만 이것은 오히려 그 반대로 직선적 공격과 사선적 공격의 명확한 구분으로 검과 검이 부딪치는 쾌감을 질리도록 맛볼 수 있게 해주고 있다.

때문에 생각하기에 따라서는 공방의 전략성이 전작과는 비교도 안 될 정도로 높아졌다고도 할 수 있다.

X버튼= 리(裏) 비스듬한 공격

주로 손목의 움직임에 활용된 곡선적인 공격이다. 약간은 트릭적이면서 소극적인 공격이라는 듯한 느낌이다. 정반대의 표(表) 공격과는 검끼리 부딪치기 쉬운 공격이다

방어 버튼이 없어졌다

「2」에서는 실제 검투처럼 공격을 공격으로 막아내도록 변모된 시스템을 채택하고 있다. 따라서 방어 버튼은 존재하지 않는다. 자세한 사항은 밝혀지지 않았지만 손쉽게 공격에 집중할 수 있도록 하기 위한 배려인 듯하다. 카운의 리공격에 대해 칸누키가 표공격으로 되받아 친다. 이로써 진짜 검투와도 같은 상황의 재현이 손쉬워졌다



공격은 공격으로 막는다

보다 리얼해진 검사들의 움직임에 주목하자

속편이기 때문에 당연한 이야기



O서로 결을 맞부딪친 검투사와 칸누키의 조가 힘겨루기 상태에 들어갔다

알지도 모르겠지만 캐릭터들의 움직임과 그래픽이 한층 더 리얼해졌다. 「2」에서는 전작 이상으로 정밀한 모션캡처를 해서 캐릭터의 액션에 관한 리얼리티를 파워 업시키고 있다. 또한 전작에는 없던 새로운 액션 패턴도 다수 추가되어 보다 검사같은, 혹은 닌자같은 액션을 볼 수 있다고 한다.

힘겨루기 양쪽의 상황이 일목요연하게

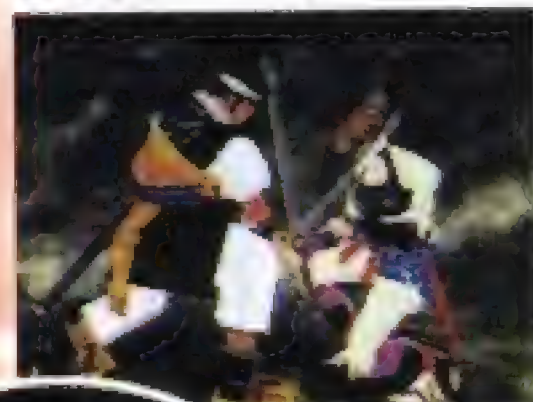
검의 날과 날을 맞대고 힘겨루기를 하는 것도 검투의 미학 중에 하나이다. 전작과 마찬가지로 공격버튼의 연타로 승부가 결정



O역시 세계 저기 큰 요연연개? 검정 칸누키가 조를 임도여기 시작한다

O이런 상황까지 왔다면 여담 조의 책배라고 예도 통을 듯. 연동이 돋보이는 부분이다

정지어지지만 서로의 상태를 한눈에 알 수 있는 시스템으로 변경되었다. 열세로 치달는 쪽의 몸이 지면에 점점 가까워지면서 쓰러지게 되고 더 이상 일어설 수 없을 것같은 연출을 보여준다.



손목 칼의 동작과 함께 움직임이 리얼해졌다

공방의 리공격 등, 손목의 움직임이 포인트가 되는 기술이 많아졌기 때문에 실제의 검술처럼 손목의 움직임이 충실하게 재현되어 있으며 그 느낌도 상당히 부드러운 수준에 이르고 있다. 여기에 소개된 두 장의 사진을 보면 쟁고로의 손목과 미카도의 손목이 차이가 있음을 알 수 있을 것이다. 이것은 각각 리공격과 표공격을 나타낸 것으로 공격의 시작에 보이는 손목의 움직임으로 방어를 할 수 있도록 하고 있다.



O여캐도의 표공격

O버튼= 표(表) 직선적인 공격

손목을 사용하지 않는 직선적이고 솔직한 공격이 표공격이다. 실제로는 커맨드 입력으로 다양한 공격을 펼칠 수 있지만 계통적인 면에서 보자면 직선적이고 빠른 공격으로 구분된다

표와 리의 공격은 직선과 곡선, 표리일체의 관계가 성립되기 때문에 서로의 공격이 부딪치기 쉬워졌다. 실제 게임에서도 화려한 칼부림이 예상된다

부딪치기 쉬워졌다

O對
뵈는게 쉽다?

X對
역시 뵈는게 쉽다

이것이 진정한 격투의 묘미이다. 공격을 하는 경우가 있고, 분기 시에 공격이 맞을 때의 느낌은 놀라웠다

손목을 사용하지 않는 직선적인 공격이라도 서로가 같은 공격이라면 뵈는게 쉽다. 역시 격투의 묘미이다. 공격이 맞을 때의 느낌은 놀라웠다

그래픽

캐릭터

움미도

독창성



은몸의 털이 곤두서는 새로운 공포

바이오하자드2

감독 편집판에 동봉된 '2'의 체험판을 플레이하고 '2'를 더욱 더 기대하고 있는 유저들이 많을 것이다. 그 중 2명의 주인공이 같은 조가 되어 행동할 때 서로의 스토리 전개에 영향을 준다는 신 구상 '제핑 시스템'에 대해 이번호에서 철저히 분석해 보기로 한다.

■ 제작사: 캡콤 ■ 장르: 서바이벌 호러 ■ 발매일: 98년 1월 예정 ■ 발매기: 미정



공동 존재, 상호 영향주는 제핑 시스템

제핑 시스템이란?

본작의 특징인 제핑 시스템이라고 하는 것은 같은 시간, 같은 공간에 존재하는 2명의 캐릭터 중 어느 한쪽의 행동이 다른 사람의 시나리오에 영향을 주는 시스템이다. 이러한 제핑 시스템을 플레이어가 선택 가능한 캐릭터가 2명이 된다는 의미 이외에도 다른 복잡한 구도가 있다는 것을 알 수 있다.

그러나 주목할 것은 실제로 상관 관계에 있는 것은 '레온 1'과 '크레이아 2', 혹은 '크레이아 1'과 '레온 2' 뿐이라는 것이다. 즉 '레온 1'과 '크레이아 2'는 각각의 행동에 따라서 다른 한명이 무언가의 영향을 받게 되지만 '레온 1'과 '크레이아 1'의 시나리오가 서로에게 영향을 끼치는 일은 없다는 것이다. '바이오 하자드'의 이야기는 크게 나뉘어서 2종류의 독립된 세계, 파일 월드 속에 존재하기 때문이다.

○같은 주인공의 에피소드를 2번 플레이하는 것인데 그것은 단순히 같은 스토리를 2번 플레이한다는 것이 아니다. 제핑 시스템에 의해 각각의 캐릭터에 다른 스토리를 접할 수 있게 된다

○같은 세계관을 공유하면서 다른 스토리를 접할 수 있다

모든 수수께끼는 4개의 시나리오 속에

실제 게임을 플레이할 경우를 예로 제핑 시스템을 설명하도록 하겠다. 우선 최초로 게임을 플레이할 때는 '레온 1'과 '크레이아 1' 중 선택해야 한다. '레온 1'을 클리어하고 엔딩 데이터를 세이브한 메모리 카드를 세트함으로써 바로소 '크레이아 2'를 플레이할 수 있게 된다. 그 반대의 경우도 마찬가지로 '크레이아 1'을 클리어하면 '레온 2'를 플레이할 수 있게 되는 것이다.



○모든 시나리오를 클리어하지 않으면 수수께끼는 전부 풀리지 않는다

처음부터 고른 '~ 1' 시나리오에도 당연히 엔딩은 존재하고 각각의 이야기로서 하나의 완결을 보게 되는데 '~ 1' 시나리오를 클리어한 후에 등장하는 2 시나리오를 클리어함으로써 세부 내용까지 수수께끼가 풀리는 '진정한 엔딩'을 볼 수 있다는 것이다. 그리고 4개의 시나리오는 모두 다른 결말이 되도록 되어 있으므로 모든 수수께끼를 풀기 위해서는 4개의 시나리오를 전부 클리어하는 수밖에 없는 것이다.

제핑 시스템에 의한 캐릭터간섭 예

1. S.T.A.R.S.의 방

'바이오2'의 체험판에서도 갈 수 있었던 S.T.A.R.S.의 방. 크레이아로 시작하는 시나리오 '크레이아 1'에서는 크레이아가 이 방에 들어가면 아무도 없지만 이것이 '크레이아 2'에서는 크레이아가 방에 들어가면 그곳에는 레온이 있는 것으로 변화된다. 이것은 전 시나리오 '레온 1'에서 레온이 먼저 방에 들어 갔기 때문이며 실제로는 '레온 1'에서도 레온이 방에 있을 때 크레이아가 문을 열고 들어오는 장면이 된다



2. 주차장

주차장 앞에서는 문이 있어 다른 곳으로 갈 수 있게 되는데 문 앞에 차가 있기 때문에 그대로는 앞으로 진행할 수 없는 장면이 있다. 진행하기 위해서는 차를 없앨 필요가 있지만 '크레이아 1'에서 크레이아가 여기에 왔을 경우, 혼자 힘으로는 도저히 차를 움직일 수 없다. 문은 포기하고 다른 길을 찾을 수밖에 없다. 그러나 '레온 1'에서는 보통 남자 이상의 힘을 갖고 있는 레온에 에이더라는 파트너가 있기 때문에 두명이 협력해서 차를 없앨 수 있다. 그 후 '크레이아 2'가 왔을 때는 레온이 차를 없애버린 후이므로 크레이아가 그 쪽으로 진행할 수 있게 된다. 이 전에 중요한 이벤트들이 있으면 이후 크레이아의 시나리오는 크게 변화될 지도 모른다



제핑 시스템 개요



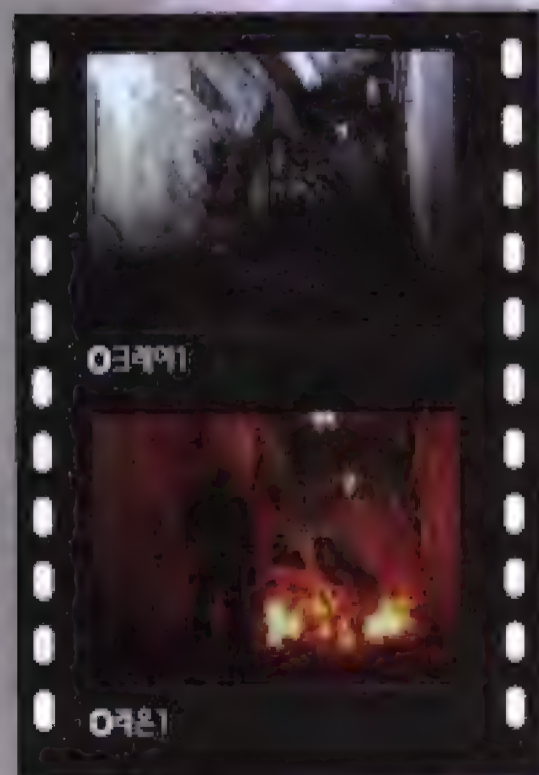
3. 스타트 지점

같은 조 안에서 행동하는 2사람이지만 같은 장소에서 이야기가 시작되는 것은 아니다. '레온 1'과 '크레아 1' 2개의 스타트 지점이 되는 것은 체험판과 마찬가지로 라쿤시에서 무기점의 뒷길을 지나 경찰서로 연결되는 루트. 그렇지만 '크레아 2', '레온 2'에서는 다른 장소에서 라쿤시로 진입하게 된다. 경찰서까지의 루트가 달라짐에 따라 입구와 시내에서의 루트도 달라지게 된다.



4. 헬리콥터의 폭파

경찰서의 건물에 충돌해서 불이 활활 타오르는 헬리콥터. 크레아 편에서는 헬리콥터의 기체를 그녀가 파괴한 것에 따라 길이 열리게 된다. 그 후 레온 편에서 이 장소에 가면 '헬리콥터의 기체를 폭파해서 통로를 확보했다'고 크레아로부터의 무선 연락이 온다.



이처럼 크레아와 레온 2사람의 행동이 서로에게 영향을 주는 것이 제평 시스템인 것이다

공포에 맞서는 전사들 크레이 레드필드

크레아에 관한 정보는 차금 상황으로서는 S.T.A.R.S. 방에 있던 크리스의 일기에 의존할 수밖에 없다. 이 일기에 따르면 그녀가 S.T.A.R.S. 알파팀에 소속된 크리스 레드필드의 여동생인 것을 알 수 있다. 현재 그는 엄브렐라 본사에 있는 유럽에 잠입해서 소식을 끊었다.



크리스는 오빠의 실종을 어딘가에서 듣고 혹은 순수하게 오빠를 만나기 위해 라쿤시에 와서 이 사건에 휘말리게 된 것일까? 크레아의 경력에 대해서는 아직 일절 불명이며 이 잔혹한 서바이벌의 세계에 살아 남을 만한 기술을 갖고 있는지도 알 수 없다. 극히 평범한 여자가 이 절망적인 세계에서 어떻게 홀로 싸울지 될지 기대해 본다.



○크리스가 살아남을 확률은 극히 적지 않을까?

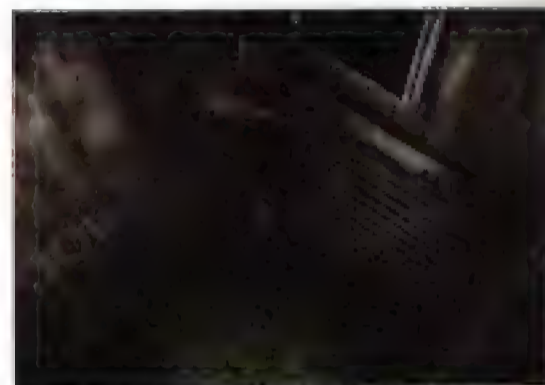


레온 스코트 케네디

라쿤시시에 부임 직후, 극한의 상황에 놓이게 된 경관. 레온. 크레아와 달리 체력적으로도 월등한 남성이며 직업상 총을 다루는 솜씨도 뛰어나다. 이런 점에서는 큰 메리트가 있고 크레아보다 실전에 강

한 캐릭터라고 말할 수도 있다.

게다가 레온의 스토리 전개를 생각하면서 있어서는 안 될 것이 경찰서 내에서 우연히 만나 함께 행동하게 되는 에이더 윙의 존재다. 그녀는 전작의 서양관 사건으로 행방 불명된 애인, 조를 찾기 위해 라쿤시에 온 중국계 미국인. 일반인이라고는 생각할 수 없을 정도의 행동력과 고도의 사격기술을 갖고 있는 수수께끼의 여성으로 이야기 중 어떤 역할을 해낼 것인가 카추가 주목된다.



○크레이의 여백을 타고 통풍구같은 곳으로 올라가는 에이더

서브 캐릭터와 적 캐릭터



폴세로스

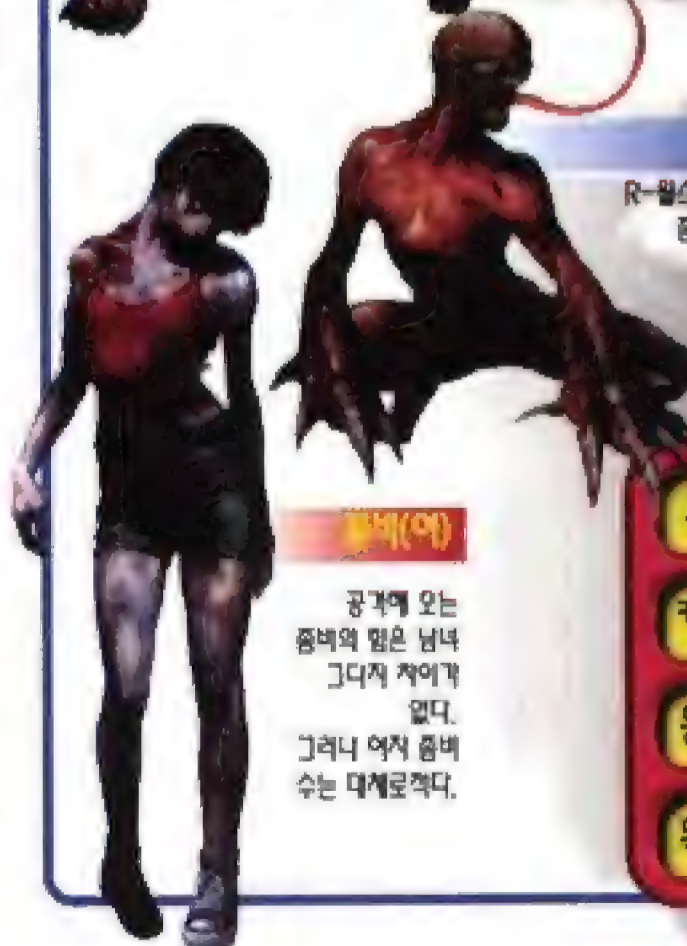
T-클스에 의해서 생물병이 된 개의 몸체로 전작의 조변부 자야에서 공격기 등장하는 장면은 지금도 바이오매니악들의 기억 속에서 떠나지 않을 것이다. 인간형 몸체보다 훨씬 민첩하게 행동하는 듯한 딱딱한 성격이 생략되었다.

폴세로브

각종 조변부에 경찰서 주위에서 많이 볼 수 있는 몸체. 왼쪽 팔쪽 오른쪽 다리에 상처가 보이지만 상간이 몸체와 색을 띠는 것이 어딘가 생략된다.

장계몽명

R-클스에 의한 병상이 전행한 몸체. 스팩드, 파괴력 모두 상상병기라고 해도 통찰인들의 격렬하다.



폴세(어)

공격에 오는 몸체와 많은 남녀. 그다지 적어 없다. 그러나 여자 몸체는 대개로 죽는다.





계속되는 발매 연기, 커지는 의문

프론트미션 얼터너티브

시리즈를 거듭하며 더욱 현실적이며 긴장감 넘치는 전투신을 보여주고 있는 프론트 미션. 「세컨드」의 발매 연기가 개시기도 전에 시리즈의 맥을 잇는 「얼터너티브」가 오는 12월 18일 발매를 눈 앞에 두고 있다. 이번호에는 발매 조임기에 들어간 얼터너티브가 가진 플레이 포인트와 게임의 초기 미션을 소개하고자 한다.

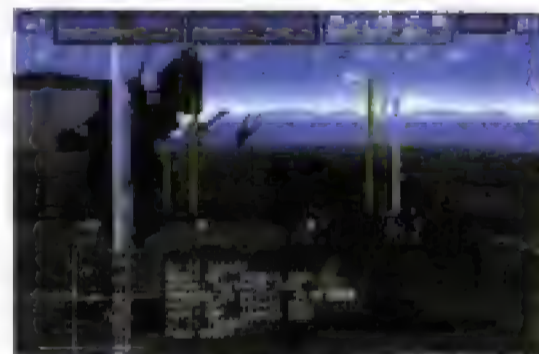
■ 제작사: 스쿼어 ■ 장르: 시뮬레이션 ■ 발매일: 12월 18일 ■ 발매가: 5,800엔



PLAY STATION

플레이어를 사로잡는 얼터너티브만의 매력

근미래 아메리카 대륙을 무대로 과격하면서도 가혹한 시뮬레이션 배틀이 전개되는 「프론트 미션 얼터너티브」. 통칭 WAW로 불리는 기체를 중심으로 펼쳐지는 본 게임은 시리즈를 거듭할 수록 현장감 있는 전투신을 보여주고 있다. 발매가 가까워졌기 때문에 이번호에서는 얼터너티브만이 보여줄 수 있는 뛰어난 연출과 게임 초반의 미션 4개를 소개하도록 하겠다.



○코피트 뷰의 화면이 어떻게 변했다.

코피트 뷰에서 적의 공격을 맞으면 화면에 일순간 노이즈 현상이 일어난다



적의 공격을 받으면 화면이 이렇게 변한다

이 시점은 각소대의 소대장, 즉 맥코이, 리킨, 그리고 라이트 세병만 즐길 수 있다

WAW의 성장과정을 공개

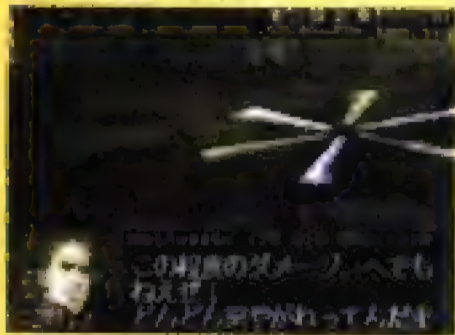
우선 WAW의 성장과정에 대해서 소개하겠다. 게임 개시 시의

WAW는 걸어가면서 바로 앞쪽의 적만을 공격할 수 있는 수준에 지나지 않는다. 그러나 전투를 거듭하면서 팔을 왼쪽 또는 오른쪽으로 꺾어서 공격하는 것도 가능해지고 계속 걸어나면서 '달리기'라는 스킬을 익히기도 한다. 그리고 이런 식으로 스킬을 익히면 두가지 이상의 스킬을 조합하여 사용할 수 있다. 예를 들자면 '달리며 왼쪽으로 쏘기'.

WAW 성장과정



○전투를 계속시키면... WAW를 성장시키면 오른쪽이나 왼쪽으로 공격하는 것도 가능하다

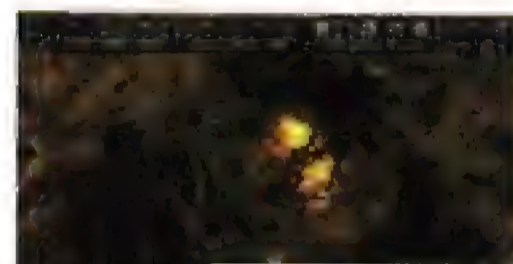


○옆기 등의 공중 타입 적과 싸우게 되면 상방 공격의 비라에이션이 추가된다



○WAW는 특기를 습득한다! 자신이 의도한 대로 WAW가 성장하면 일수록 그 WAW에 영감이 가득 된다

《교육방침이 중요하다》



방향을 이동해서 적의 공격을 계속 막고 있으면 워나 아래로 부터 공격을 격퇴하는 것이 가능해질지도...



WAW를 효율 좋게 성장시키기 위해서는 한가지씩 역할을 계속 부여하는 것이 중요하다. 예를 들면 전투를 공격하여 적의 전군을 막거나 연대를 끊는 소대의 WAW는 공격력이 탁월해지도록 해야하며 이를 위해서는 약체화한 유닛을 공격하여 공격 스킬을 익히게 해야 한다. 이런식의 역할별 능력 육성에 관한 교육방침이 중요하다.

WAW, 그 기능과 테크놀로지에 대해서...

WAW는 본래는 지뢰 처리용으로 개발된 인간형 차량이었지만 전투시에 충분한 전력으로 활용될 수 있다고 판명된 이래, 각기의 병기 메이커가 전투용 병기로써 본격적인 개발에 들어갔다. 전투화면으로 열핏보면 똑같아 보이는 WAW도 확대해서 보면 형식번호나 메이커에 따라서 형태나 기능, 장비 등이

다르다. 이에따라 WAW의 종류나 성능차를 잘 이해하고 플레이를 한다면 게임이 더욱 재미있을 것이 틀림없을 것이다. 여기서는 기본적인 WAW의 테크놀리지에 대해서 알아보도록 하자.

3개의 요소로 이루어진 WAW의 파워 팩

WAW의 동력에는 수소융합 합금을 사용한 연료전지가 사용되어지고 있고 배터리가 떨어지면 자동적으로 엔진이

작동되면서 충전에 들어간다. 또한 보행시나 작지 시의 충격도 전력으로 바꾸어 충전시킬 수 있도록 되어 있다. 상당히 합리적인 가동 시스템이라 할 수 있다.



보행이나 작지시엔 전력은 소모 없는데 전기는 부담도 없으므로 비록서 배터리를 보낸다. 실로 합리적인 시스템이다



게임의 초반을 장식하는 4개의 미션을 소개!

이번에는 앞서 말했듯이 새롭게 공개된 4개의 미션을 소개하겠다. 이들 미션은 모두 게임의 초반에 등장하는 것들로 알려져 있는데 정확하게 어느 부분에 해당하는지에 대해서는 알려진 바가 없다. 한가지 밝혀진 정보로는 전투 개시전에 각 WAW의 컬러링을 플레이어가 마음대로 할 수 있는 모드가 들어 있다고 한다. 이로써 아군과 적군의 구별이 확실시 됐다.

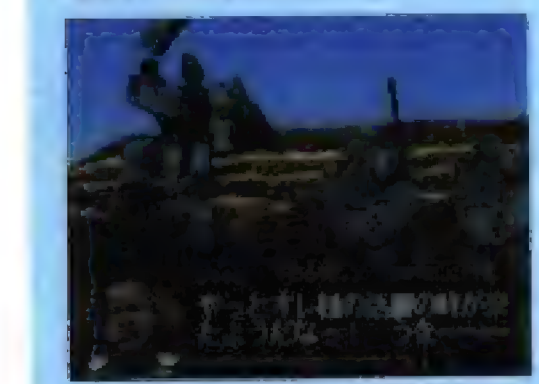
MISSION NAME **피망 (Closed Mine)**

여기서는 리컨, 오노사이, 베니서드 3인이 최초로 전투에 참가한다. 제 2소대와 제 3소대는 이야기의 도중에 동료가 되기 때문이라나.

MISSION NAME **폐광(Closed Mine)**



리컨, 그리고 베니서드의 등장
군인답게 규율에 맞추어 전세를 이끄러는
베니서드. 그러나 내색어...



오노사이가 베니서드의 기분을 망친다

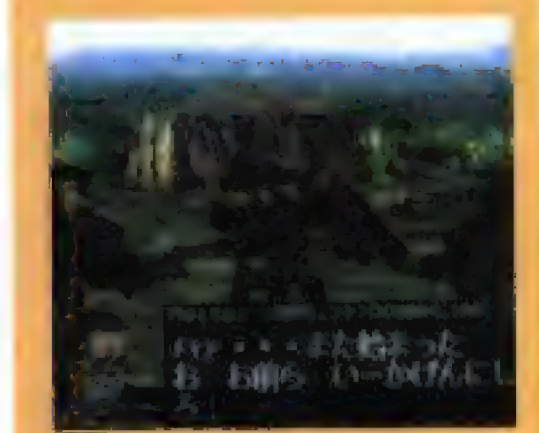
MISSION NAME **티구리 (Tiguri)**

이 미션에서 제 3소대가 동료가 된다. 이번 미션에서 보여지는 회화신은 불저러가 중무하므로 놓치지 말자.

MISSION NAME **티구리(Tiguri)**



제 3소대의 3연조 등장
라이언, 베스티 닉, 매그너슨의 3연조 멤버가
제 3소대 소대장은 라이언이다

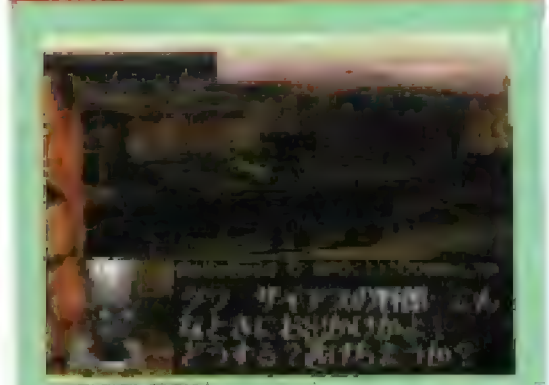


베스티 닉과 매그너슨의 대립!
말다툼으로 다투는 둘을 알리는 라이언... 그가
불쌍하게 느껴지는 미션이다

MISSION NAME **자이우스요새 (Fort Zaius)**

이번 미션에서는 ZAINGO가 고용한 용병 바미아단과 대결하게 된다. 이번 미션 Fort Zaius에서 적 측은 그들을 고용한 자이우스를 제외하곤 채 덤벼오는데 이런 때는 용병의 약점, 즉 분이 도움이 될까?

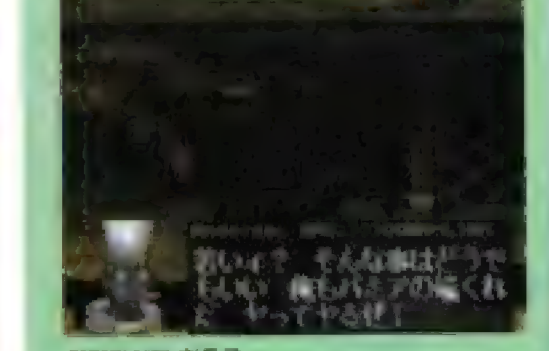
MISSION NAME **자이우스요새(Fort Zaius)**



바미아단 등장!!
이 미션의 시공영어선은 바미아단이 요새를
지켜리는 것이다



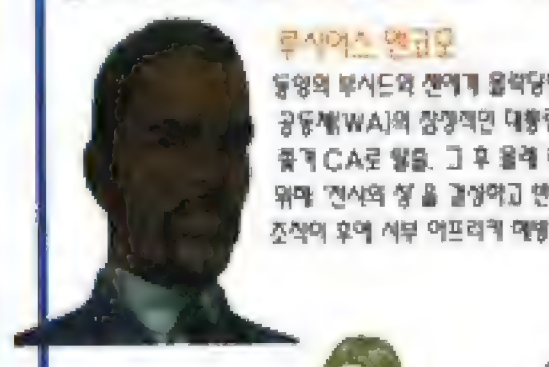
상황이 자신들에게 불리하다는 사실을 알고
있는 듯하다



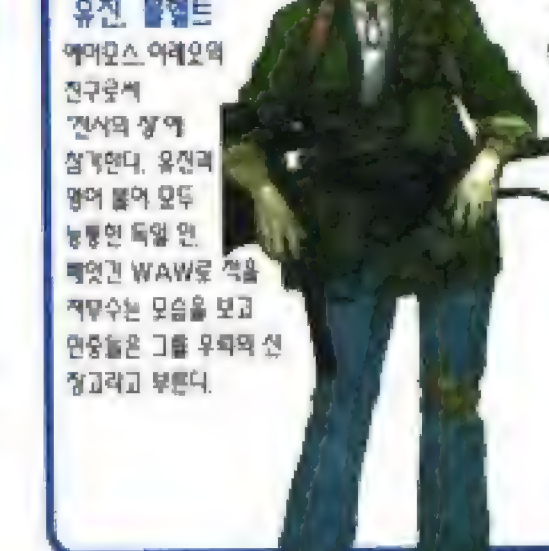
열거할수 없는 안드로
그러나 열거할수 없는 안드로의 시기는 조금도
떨어지지 않은 듯하다

MISSION NAME **WALF를 창시한 3인의전사**

여기서 소개하는 인물은 'WALF'의 전신이 된 '전사의 창(戰士の槍)'을 창시한 멤버이다. 지금도 이 3인을 '전사의 창'이라고 부르는 자가 많은 듯하다



루시어스 엔코모
동양의 부시도와 선에게 물려받은 아프리카 인, 서부 아프리카
공동체(WA)의 상징적인 대령장이었던 군부의 쿠데타에
몰려 CA로 향함. 그 후 율리 주니어는 독재자에 변함없이
위대 '전사의 창'을 결성하고 반정부 활동을 행한다. 이
조직이 후에 서부 아프리카 해방전선(WALF)이 된다.



유진 불헬트
에어모스 아레오의
친구로서
'전사의 창'에
참가한다. 유진과
영이 붙어 모두
농민인 독일 인.
백인인 WAW로 직을
적부수는 모습을 보고
안장들은 그를 무뢰의 선
징고라고 부른다.

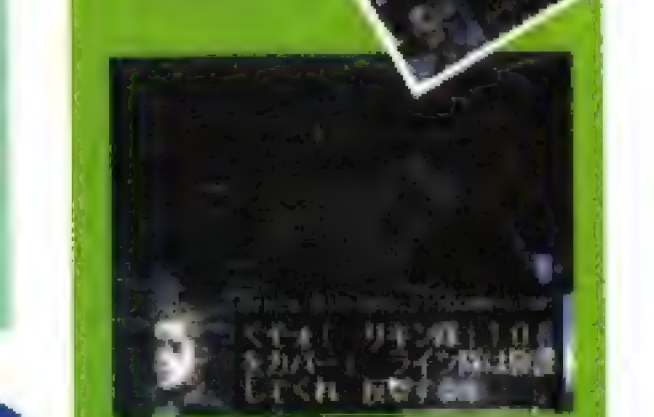
MISSION NAME **물명(Unknown)**

ZAINGO가 사랑하는, 최강의 용병부대로 불리우는 신세미아 소대가 등장하는 곳이 바로 이 미션. 여기서 소개하고 있는 회화신만을 보더라도 알 수 있듯이 용맹한 브루스조차 혀를 내두를 정도로 강하다. 이길 수 있을까?

MISSION NAME **물명(Unknown)**

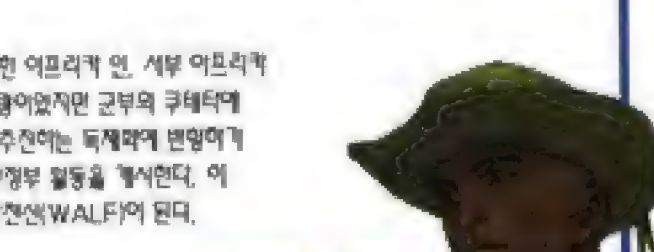


신세미아 소대원 거품을 찾아서
세계를 돌아다니는
용병집단이다.
동구의 동등 등을
중심으로 용병을
발탁고 있다

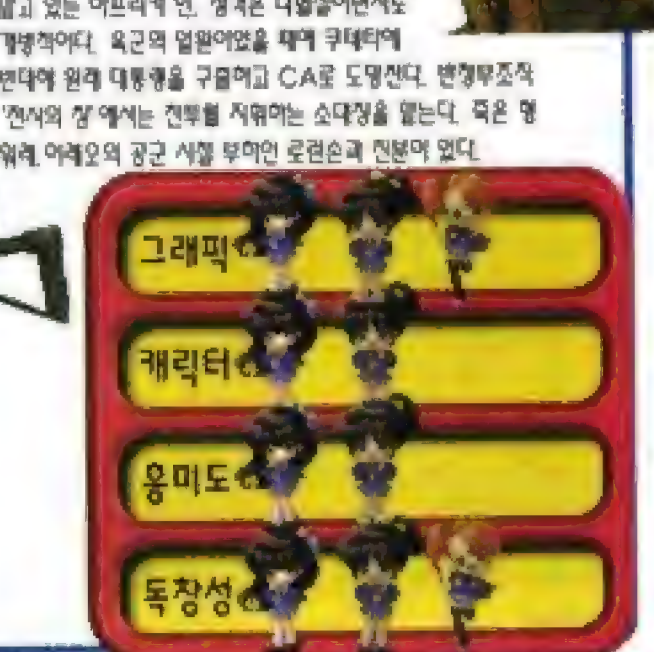


독립 계몽운동대의 대 위키. 이 위키를 무서워
타계할 수 있을까?

MISSION NAME **에어모스 아레오**



에어모스 아레오
서부 아프리카 공동체 통일군의 소속(소령)을
알고 있는 아프리카 인. 성격은 다정다감하면서도
경쟁적이다. 육군의 입원이었을 때에 쿠데타에
반대하여 원래 대령장을 구입하고 CA로 도망한다. 반정부조직
'전사의 창'에서는 전투를 지휘하는 소대장을 맡는다. 죽은 영
위해 아레오의 공군 시절 부하인 로렌슨과 친분이 있다.





미토콘드리아의 인간 정복 대반란

패러사이트 이브

새롭게 구성된 게임 시스템과 영파같은 이야기, 그리고 새로운 등장인물 등 옹 거울을 거타리개 하는 '패러사이트 이브', 먼저 완작인 '제 3의 인간'을 읽은 독자라면 그 전반적인 내용은 이미 파악했을 터지만 원작과는 조금씩 차이를 보이므로 신정보와 비교하면서 기다리는 것도 좋을 것이다.

■ 제작사: 시네마틱 RPG ■ 장르: 스퀘어 ■ 발매일: 97년 겨울예정 ■ 발매가: 미정



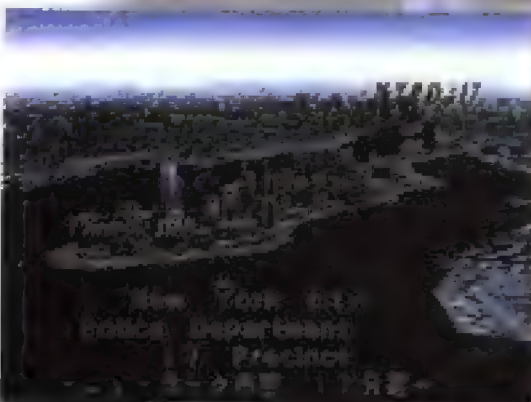
PLAY STATION

패러사이트 이브의 키워드 '미토콘드리아'

시스템

3D 맵을 전면적으로 채택한 「패러사이트 이브」. 그러나 이 필드상에서 캐릭터를 조작하는 것만이 본작의 이동 방법은 아니다. 3D 시점에서 구성된 각 지역간의 이동에 대해서는 경치까지도 정확하게 재현한 맨하탄 맵이라는 것으로 이동하게 된다.

조작은 간단하다. 맨하탄 맵상에 표기되어 있는 각 지역을 선택하면 카메라가 자동적으로 그 지역을 줌업하고 3D 필드로 돌입한다. 본격적인 조사를 요구하는 장소는 3D로, 그리고 전개가 단조워지지기 쉬운 지역간의 이동은 맨하탄 맵으로 가게 된다. 이로써 이동에 따



자신이 가고 싶은 장소와 작명을 선택하는 곳으로 간단하게 조작, 리얼하게 어경도 즐길 수 있는 것도 맨하탄 맵의 특징

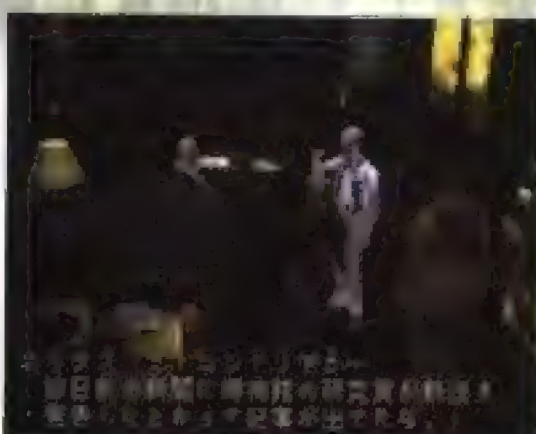


선택하면

라 번거로움을 경감시킴으로써 더욱더 플레이어가 몰입하게 된다.

이벤트

본작의 이야기가 이브라는 이름의 수수께끼 여성의 작성과 카네기 홀의 극장에서 시작되는 것은 이미 소개한 바 있다. 그러면 참극 후, 이야기는 어떤 운명에 빠지게 되는 것일까. 그 주목의 스토리 전개에 대한 새로운 정보를 소개하도록 한다. 참극이 벌어진 후 이윽고 지하 수도에서의 이브 탐색을 끝낸 아야가 뉴욕 시 경찰 제 17분서에서 본 것은 공포에 떨고 있는 동료들의 모습이였다. 사건의 냄새를 맡고 몰려든 마스크를 일시적으로 잠재우기 위해 기자 회견을 원하는 아야. 동시에 제 17분서에 한통의 전화가 온다. 이번의 사건이 '미토콘드리아의 반란에 의한 것이다' 라고 알려오는 이 전화는 도대체... 어떻게 카네기 홀의 참극에서 살아남은 아야는 새로운 국면에 직면하게 된다.



미토콘드리아에 의한 반란이었다고 하는, 도저히 믿기 어려운 사건들이 맨하탄에서 일어난다

ايا와 EVE의 숙명

여배우의 몸에 이브가 들어가 사람들을 차례대로 발화시켜 버린 참 사건이 일어난 극장에 있었던 아야. 무대 위에서 이브와 대적했을 때 이브는 아야에게 "너만은 말하지 않을 것이다"라는 말을 남겼다.

그 의미는 도대체 무엇인가? 어릴 적 아야의 어머니를 공격한 사건과 무슨 관계가 있는 것은 아닐까?

이브의 사건

카네기 홀에 갑자기 일어난 인체발화사건. 무대에 있던 여배우의 목소리에 갑자기 광기를 일으킨 것일까...



무비

'시네마틱한 RPG'... 이 새로운 장르명이 시사하는 것은 CG무비가 게임의 세계관에 매치된다는 것이다.

예를들면 퀴 이외에도 많은 NMC(신생 미토콘드리아 생물) 등장 장면이 삽입되어 있다. 좀 어두

운 화면이지만 아름답고 경이로운 영상을 감상해 보자.



미토콘드리아가 변명을 시작해 괴로워하는 뒤 리얼한 동작의 무비

뒤 세대의 세포가 변형 미토콘드리아에 의해 생식되어 가는 장면

모든 세포를 파괴시켜 조직을 변형시켜가던 뒤는 광복인 NMC로 변모했다

스토리라인

이브의 정체를 찾기 위해 드디어 본격적인 조사를 개시한 아야와 다니엘. 두사람을 둘러싼 등장 인물들도 속속 공개되고 스토리는

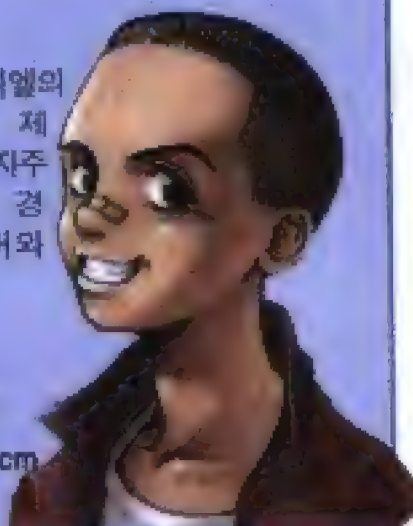
벤 돌리스

다니엘이 홀로 키우고 있는 외동 아들 신세대 아이처럼 부모의 이혼에 대해서 그다지 신경쓰지 않는 것처럼 보이지만 실제로 마음 속에는 다사 가족이 모여 함께 살기를 바라고 있다 다니엘과 함께 살고 있는 현재에도 한달에 한번 어머니와 만나는 것을 허락받고 있고 양친이 이혼한 뒤 처음 맞는 크리스마스에 두 사람을 다시 화해시키기 위한 어떤 계획을 생각하고 있는 것

메인으로 돌입해 간다. 여기에서는 두사람의 새로운 캐릭터와 그 이벤트를 소개한다.

같다. 다니엘의 근무처인 제 17분서를 자주 드나들어 경찰관 시버와 친하다.

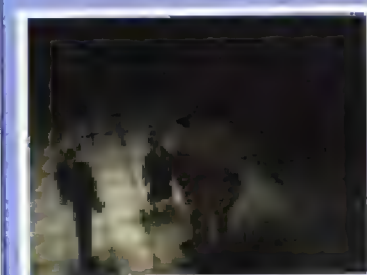
연령 : 8세
신장 : 110cm
체중 : ?



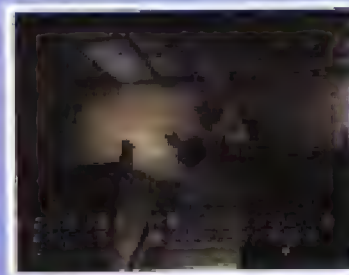
다니엘의 외아들 벤 등장

이전부터 함께 가자고 약속했던 크리스마스 콘서트의 티켓을 받으러 아버지 다니엘이 근무하는 뉴욕 시경 제 17분서에 온다. 이것이 벤의 등장 이벤트이다. 그러나

이번의 사건 처리에 정신이 없던 다니엘에게 그런 한가로운 시간이 있을 리 없고 그는 아들의 기분을 잘 알면서도 콘서트 가는 것을 취소한다.



어수선한 분위기의 17분서에서 아야는 다니엘의 외아들 벤과 만난다



다니엘이 약속했던 콘서트 티켓이... 미안하지만 아야가 오늘 저녁엔 콘서트 오프닝을 취소시켜줘야...



약속을 지켜지 않은 아야에게 화가 난 벤은 울면서 뒤통수를 치고...

터클러스 베이커

뉴욕 시경 제 17분서의 부장으로 아야와 다니엘에게는 직속 상사인 인물 형사로서 밀착 동거인 다니엘과 콤플렉스를 이루고 수많은 사건을 해결했다. 그러나 현장파였던 다니엘에 비해 그는 점차 데스크 워크로 진급해 가고 현재에 이르러 된다. 다니엘의 전처 로렌과도 친하고 다니엘과는 가족처럼 지내고 있지만 그가 부장으로 승진한 다음부터는 누가 먼저라고 할 것없이 서로 멀어

졌다. 실제로는 로렌을 사랑했다는 소문이 있고 지금껏 독신인 것도 그 이유라는 이야기가 있다.

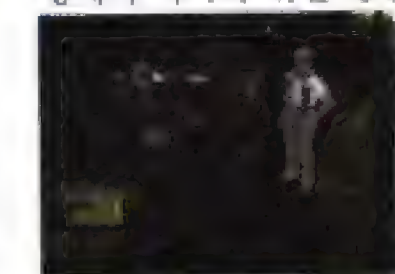
연령 : 41세
신장 : 175cm
체중 : 93.36kg



긴급 기자회견

경찰서로 돌아온 아야에게 긴급 기자회견에 출석하라고 명령하는 형사부장 베이커. 그것은 이해할 수 없는 점이 많은 사건의 진상을 숨기기 위해 당사자인 아야에게 진실을 숨기게 하기 위한 경찰측의

계획이었다. 그렇지만 이 회견석상에서 아야가 취한 행동은...



베이커-아야에게서 멋대로 발언한 것이! 맥스경을 비롯하여 시민들이 혼란에 빠지자 긴급 기자회견을 열어!



기자들의 질문에 아야는 '이브'라는 이름을 말하며 버린다

새로운 국면에...

베이커가 아야에게 화를 내고 있을 때 '이번 사건은 미토콘드리아의 반란에 의한 것이다' 라고 알려

는 수수께끼 전화가 걸려 온다. 그 말의 의미를 알기 위해 아야와 다니엘은 미토콘드리아를 전문으로 연구하고 있는 어느 한 인물과 만나러 간다. 이렇게해서 사건은 새로운 국면을 맞이하게 된다.



미토콘드리아 연구자에게 물어보려고 한 아야와 다니엘, 미토콘드리아의 연구자라고 하면...

필드 맵

시스템 편에서도 설명했듯이 상공에서의 시점으로 표현된 '맨하탄 맵'의 사용에 의해 필드 이동이 아주 간단하게 된다.



맨하탄 맵-게임의 리얼한 세계관을 반영하듯 필드 맵도 정교하게 그려져 있다

가고 싶은 장소를 선택하면 카메라가 그곳에 zoom!

키네기 홀로



홀의 입구. 이동 시간이 생략됨과 동시에 연출적으로도 우수한 이 시스템은 본작의 매력 중 하나가 될 것이다

뉴욕 시경 제 17분서로



편이던 맵에서 경찰이던 이렇게 이동선이 끊어 주어 준다

시간의 개념이 존재!

맨하탄의 낮 공계

필드 맵에서는 주야의 시간이 표현된다. 기본적으로 시간은 게임의 진행 상황에 맞춰 변화하고 그것에 따라 분위기와 경관도 완전히 변한다. 여기에서는 활기찬 낮의 맨하탄 화면 사진을 공개한다.



다양한 모습을 보여주는 뉴욕



크리에이터가 말하는 「패러사이트 이브」의 미래

CG는 이렇게 된다

-감독/스티브 그레이씨-
CG무비 부분에는 매우 리얼하고 높은 퀄리티를 추구하고 있다. 캐릭터 모델의 정교함과 그 애니메이션은 굉장하다고 말할 정도이며 화려 영화와 같은 박력있는 카메라 앵글을 사용하는 등 시청에도 신경을 쓰면서 제작하고 있다. 그리고 무비 부분의 화려한 "스펙셜 이펙트"는 기대해도 좋을 것이다. 현재의 무비 부분 개발도는 약 85%

시나리오를 이렇게 된다

-감독 / 각본 / 기획 / 토키다(轟田貴司)씨-
전체적인 이미지로서는 리얼하고 폴리스 액션의 요소를 담은 '하드 보일드 바이오 호러'라는 느낌이라고 할까? 이야기는 아야의 조사를 중심으로 진행하는데 후반에는 이브의 수수께끼만이 아니라 또 한가지의 커다란 수수께끼도 있다. 그 두개가 합쳐지면 88일치를 탄 듯한 급속한 전개가 보일 것이다. 아야 VS 미브 등 불만인 것이 많다

배틀은 이렇게 된다

배틀 디자인/미에가와(前川暲平)씨
진화된 액티브 타임 배틀에서 「FF」시리즈 이상의 긴장감과 쾌감, 아야와의 일체감을 충분히 맛볼 수 있다. 아야가 사용하는 무기와 개성적인 MMC들도 다채롭고 그리고 많이 등장한다. 또한 아야는 보통 RPG에서 말하는 빙구름 의복 밑에 장착하고 있다. 이것은 아야가 웃을 벗는 장면도 있다는 얘기

음악은 이렇게 된다

음악 / 오오코(下村陽子)씨
「패러사이트 이브」에 대해 처음 가졌던 이미지는 혼돈과 신비였다. 그러므로 혼돈의 현대 상징으로서 무감정한 분위기의 외적인 것, 그리고 인체 속에 일어나는 세포라는 소우주적인 신비를 표현한 내면적인 것, 이 두가지 타입으로 나눠서 음악을 만들었다. 다양한 장면에서 이런 음악이 만들어내는 분위기를 꼭 맛보았으면 좋겠다

본 작품은 이렇게 된다

감독 /스티브 그레이씨
이 RPG에는 할리우드의 영화 등에 사용되는 획기적인 시스템을 가능하면 많이 주입하려고 노력했다. 그러므로 다른 게임에 비해 그 퀄리티는 상당히 높다고 말할 자신이 있다. 「패러사이트 이브」는 게임계에 새로운 가능성을 불러 줄 RPG가 될 것이다





주니어

김천일 소년의 사건부-지옥의 원지살인사건

●강담사 ●98년 3월 예정
●미정

본격 미스터리로서 유명한 '김천일 소년의 사건부'가 98년 3월에 발매될 예정이다. PS용으로는 2탄이 되는 이번 게임 내용은 테마파크에서 일어난 살인 사건을 위주로 전개된다. 플레이어는 김천일이 되어 여러 동료들과 함께 수수께끼를 하나씩 풀어가게 된다.



신

소우카이기

●스퀘어 ●97년 가을 예정
●미정

계속된 정보로 인해 확인된 플레이어 캐릭터만 해도 벌써 5명에 이르고 있는 '소우카이기'. 각각의 캐릭터에게 스토리가 설정되어 있다고 하면 이벤트의 수는 대단할 것으로 보인다. 각 캐릭터마다의 연속 공격과 특수 공격 등이 기대된다.



사이드 와인더2

●아스믹 ●97년 12월 11일
●5800엔

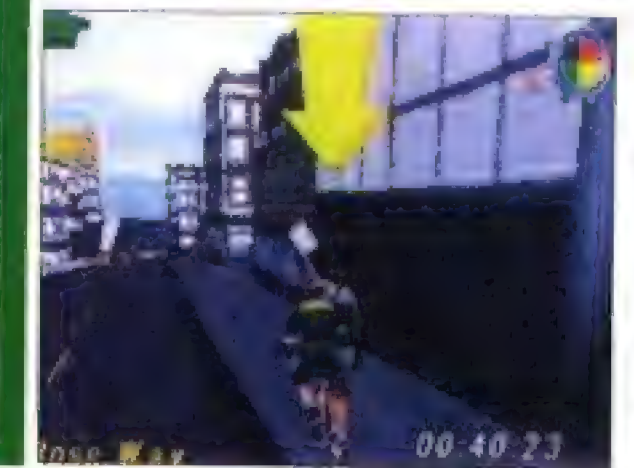
실감나는 플라이트를 즐길 수 있는 이 게임은 스테이지와 자신의 기체를 어느 정도 자유롭게 만들 수 있고 전차의 2배에 달하는 미션을 플레이할 수 있게 된다. 에디트 기능으로 아군, 적기의 강령함을 4단계 중에서 선택할 수 있고 제한 시간과 시간대, BGM 등을 설정할 수 있다.



오렛 톰바

●우비 캠프 ●97년 12월 11일
●5800엔

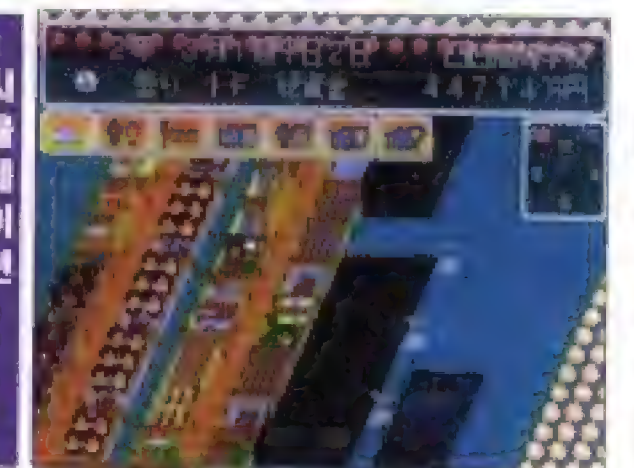
주인공 톰바가 대자연을 모험하는 액션 RPG. 유종인 꼴찌를 되찾기 위해서 여행을 떠나는 소년 톰바. 꼴찌를 빼앗아 간 것은 갑자기 주위의 경치를 바꾸어 버린 악마 돼지. 보통 이 악마 돼지는 숨어 있지만 봉인 주머니가 있으면 숨은 장소의 입구를 발견해서 싸울 수 있다.



크리에 크라이시스(가칭)

●BMG저판 ●98년 봄 예정
●5800엔

플레이어는 오토바이를 탄 캐릭터를 조종해서 샌프란시스코 거리를 질주한다. 등장하는 오토바이는 실제 GT사의 모델을 사용하고 있다. 거리를 질주하면서 브레이크와 점프 등을 잘 구사해서 다른 사람과 차에 부딪치지 않는 것이 중요.



시뮬레이션

학교를 만들자!

●백티 인터랙티브 소프트웨어 ●97년 12월 18일 ●5800엔

플레이어가 교장 선생님이 되어 학교를 직접 경영하고 학생들을 지도하는 시뮬레이션 게임. 학생들이 입학하면 월별 이벤트를 설정하고 학교 경영도 빈틈없이 처리해야 하며 학생과 교사들간의 관계도 원만하게 만들기 위해 여러 가지로 노력해야 한다.



시뮬레이션

네티리스

●허드슨 ●98년 1월말 예정
●미정

원래 PC엔진으로 발매되었던 시뮬레이션 게임이 PS로 리메이크된다. 현실 세계에서도 존재하는 전차와 전투기에서부터 SF영화에서나 나올 듯한 무기 등 다양한 장비를 사용하는 시뮬레이션 게임. 여러 가지 특수 효과의 삽입으로 더욱 흥미를 유발시킨다.



전차로 GO!

●타이토 ●97년 12월 18일
●5800엔

PS용 '전차로 GO!'는 아케이드용의 4선로 외에 여러 모드가 추가되어 있다. 무비를 비롯해 입문 모드, 자료가 있는 정도 열법 등 초보자들부터 매니아까지도 재미있게 즐길 수 있는 게임.



사바 블레이드 블리더 -세계 제1탄-

●역도 ●98년 3월 예정
●6800엔

기존 격마 시뮬레이션 게임은 주로 활동 장소가 일본으로 한정되어 있는데 비해 이 게임은 일본 외에 3개국에 말을 의탁할 수 있게 된다. 상을 받은 자신의 말을 멀리 원정 보낼 수도 있으며 해외 레이스가 총 400개 이상 준비되어 있는 것도 특징.



유신의 폭풍

●코에이 ●97년 12월 11일
●6800엔

일본의 막부 말기를 무대로 하는 시뮬레이션 게임. 플레이어는 일본의 역사상 인물이 되어 일본을 통일하는 것을 목표로 한다. 영웅들은 자신들의 생각을 일본 주요 인물들에게 전수하고 납득시켜서 동지를 모은다. 그리하여 일본 명치유신을 달성한다는 내용.



영원히 함께

●시뮬레이션 ●토시바EMI ●98년 2월 예정 ●5800엔

주인공은 평범한 고등학교. 부모님은 일 때문에 아프리카에 가시고 혼자 남은 주인공은 자취할 집을 구하는데 놀랐게도 그곳에는 이미 다른 여학생이 살고 있었다. 할 수 없이 그 여학생과 함께 살게 되지만 주위 사람들에게는 감춰야하는 이중 생활이 계속된다.



세틀러V

●시뮬레이션 ●일본 소프트웨어 ●98년 1월 예정 ●5800엔

다채널의 통신위성방송을 소재로 한 시뮬레이션 게임. 플레이어는 위성방송 회사의 사장이 되어 많은 가입자를 획득해서 경영자로서의 실력을 발휘해야 한다. 게임의 진행은 리얼타임 가입자를 획득하고 시시때때로 변하는 다양한 프로그램을 제작, 제공하게 된다.

시뮬레이션

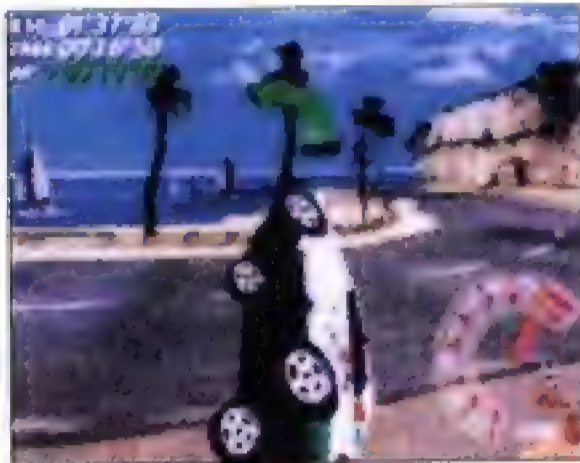


네오 아틀라스

●아트딩크 ●98년 1월 예정
●5800원

무대는 대항해시대라고 불리워지던 15세기의 포르투갈. 플레이어는 국왕에게 남방 지역의 조사를 명령받은 상인이 되어 그 당시 아무도 몰랐던 세계를 발견해 간다. 이 게임의 전작에 해당하는 「아틀라스」는 91년 PC용으로 등장했던 시뮬레이션.

레이싱



V-러리 97 챔피언십 에디션

●스파이크 ●98년 1월 8일
●5800원

리얼함을 뛰어넘는 생생한 감각을 실현한 「V-러리」. 풍부하게 준비되어 있는 차종류와 코스를 비롯해 모든 게임 모드에서 2P 대전이 가능하다. 차종은 모두 11종류이며 모두 실제차로 FF, 4W를 갖추고 있으며 차종에 따라서는 특성도 다르다.



초로Q3

●타카라 ●98년 2월 예정
●5800원

귀여운 비주업과는 달리 다채로운 코스 설정과 세세한 묘사로 인기를 끌었던 「초로Q」시리즈 3번째 작품이 등장한다. 사막과 정글 등 듣기만 해도 어려운 코스는 물론 성과 호텔 코스도 등장한다. 빅 타이머차 전용 코스 등 총 20 이상의 코스가 준비되어 있다.

스포츠



하이퍼 올림픽인 나가는

●코나미 ●97년 12월 18일
●5800원

코나미의 스포츠 게임의 대표작이라고 말할 수 있는 하이퍼 올림픽 시리즈 내년 1월에 일본 나가노에서 동계 올림픽이 개최되는 것을 컨셉으로 만들어진 게임. 이 게임은 기존처럼 버튼을 연타하는 것 외에 십자키의 조작이 보충되어 보다 다채로운 액션을 즐길 수 있게 된다.



마이트 볼링

●코코넛 자판 엔터테인먼트 ●98년 1월 15일
●6800원

다양한 장소가 무대인 볼링 게임. 보통 레인을 사용한 '클래식 리그'를 비롯해 공원과 계단 등 특수한 레인을 사용하는 '말티 리그', '챔피언 리그' 3개의 모드가 있다. 또한 실제로는 있을 수 없는 특수한 기술까지 만끽할 수 있을 것이다.



리그 실황 위닝 일레븐3

●코나미 ●97년 12월 11일
●5800원

PS의 축구 게임의 최고봉이라고 말할 수 있는 「위닝 일레븐」시리즈의 최신 데이터판. 기본적인 게임 시스템은 전작 「~97」을 계승하고 있지만 화면의 정보량과 조작계통에 약간 수정이 가해져 있다. 또한 새롭게 연습 모드도 있다.

RPG



플레이즈 & 플레이드

●T&E 소프트 ●98년 1월 15일
●5800원

플레이어 자신이 하고 싶은 대로 모험을 만들어 낼 수 있는 게임. 물론 RPG에 있는 정해진 길은 없다. 이 게임의 무대인 「포레시아」에 존재하는 많은 장소를 마음대로 모험하고 탐색할 수 있다. 보물을 모으거나 던전에 숨겨져 있는 수수께끼나 함정을 풀어도 괜찮다.



록맨 대수

●캡콤 ●97년 12월 예정
●5800원

이 게임의 주인공인 록과 본가는 소위 적대관계. 본가에는 3형제가 있는데 이들 중 장녀인 트론은 개에게 쫓겨 전봇대에 올라가거나 어려울 때 록에게 도움을 받기도 하는 등 천방지축. 록은 던전 속을 모험해 나가는데 던전 내에는 보석 상자가 있는 것은 물론 다양한 이벤트가 일어난다.

슈팅

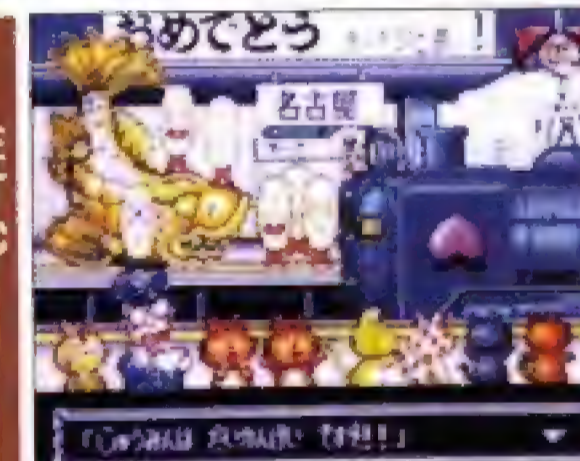


리얼로봇 파이널 어택

●반프렌스토 ●98년 1월 예정
●6800원

타이틀 발표한 후 오랜 시간이 지나 드디어 전체의 스토리가 밝혀지기 시작한 「리얼로봇 파이널 어택」. 리얼로봇끼리 싸우지 않으면 안 되는 이유가 서서히 밝혀졌는데 믿을 수 있는 것은 자신과 자신이 타고 있는 로봇뿐인 것을 명심하여 게임에 임하자.

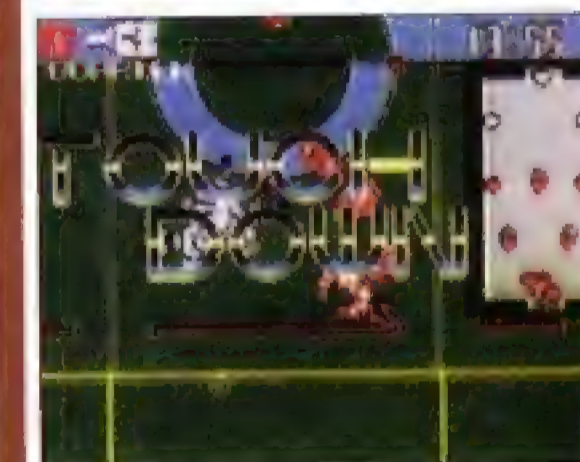
ETC



모모타로우 전철7

●어드슨 ●97년 12월 23일
●5800원

제 1작이 패밀리로 등장한 이후 7번째 작품이 드디어 PS에 등장한다. 철도와 비행기, 페리 등 모든 교통 수단을 이용해 목적지에 도착, 사건을 매수하고 다음 장소로 이동한다. 또한 가는 곳마다 훌륭한 사장이 되는 것을 목적으로 한다.



남코 앤솔로지

●ETC ●미정
●미정

전작이 아케이드에서 이식된 것에 비해 이번작은 남코가 과거에 가정용으로 발매했던 게임 중 우수한 게임을 선택해 구성했다. 게다가 완전 이식의 오리지널판 외에 그래픽 등을 그레이트업한 어레인지용도 각 게임에 마련되어 있다.



코나미 안티크스-MSX 컬렉션 Vol.2

●코나미 ●98년 1월 22일
4800원

이전 MSX로 발매된 소프트웨어 모은 「코나미 안티크스」제 2탄. 이 게임에는 「마성전설」, 「개구쟁이 애슬레틱」, 「매지컬 슈츠」 등 10개의 타이틀이 수록되어 있다.



PS 액션 리플레이 코드

문(MOON)

801119A4 2710 네카(ネカ) MAX
80111992 2800 액션리미트 MAX
8011198C 001E 레벨 30
30111870 00XX 첫번째 아이템
30111868 00XX 28번째 아이템
*아이템은 70~88까지 2박스씩 더해가면 된다

80111800 6363 스푼 아이템
8011184C 6363 마지막 아이템
*아이템은 00~4C까지 2박스씩 더해가면 된다 (아래 참조)

- 00 없음
- 01 몬스터 도감 (モンスター図鑑)
- 02 왕가의 카드 (王家のカード)
- 03 대신의 카드 (大臣のカード)
- 04 프레트의 카드 (フレットのカード)
- 05 플로라의 카드 (フロラのカード)
- 06 윈더의 카드 (ウィンダーのカード)
- 07 이비리의 카드 (イビリのカード)
- 08 가세의 짐승사나 (カセのモラクター)
- 09 노저의 장난감 (ノジャーのおもちゃ)
- 0A 할머니의 사진 (おばあちゃんの写真)
- 0B 카운테스톤 (カウンテストーン)
- 0C 별의 선물 (星のプレゼント)
- 0D 혼테드 돌 (ホントド石)
- 0E 타오의 석판 (タオの石碑)
- 0F 연구실 석판 (研究室の石碑)
- 10 타코의 돌 (タコの石)
- 11 말머진 소년의 이야기 (舌ちた少年の物語)
- 12 대신의 보물 (大臣の寶物)
- 13 ????
- 14 이상한 버섯 (不思議なキノコ)
- 15 이상한 버섯 (不思議なキノコ)
- 16 이상한 버섯 (不思議なキノコ)
- 17 이상한 버섯 (不思議なキノコ)
- 18 이상한 버섯 (不思議なキノコ)
- 19 포털의 드레스 (ポールのドレス)
- 1A 용사의 브로마이드 (勇者のブローマイド)
- 1B 낚시대 (釣りざお)
- 1C 낚시밥 (釣りのえさ)
- 1D 선라이즈 킵 (サンライズキップ)
- 1E 대신의 사법서 (大臣の司法書)
- 1F 크로와칭 (クロワッサン)
- 20 식빵 (食パン)
- 21 손수 만든 쿠키 (手作りクッキー)
- 22 재봉재 (ハンボウ)
- 23 아귀 (アングウ)
- 24 아이언 피시 (アイアンフィッシュ)
- 25 피라클 (ピラクル)
- 26 핑크 피시 (ピンクフィッシュ)
- 27 수기미 (オコシ)
- 28 빈 광둥 (空きカン)
- 29 남은 구두 (おカ靴)
- 2A 인어 (魚人)
- 2B 식용 개구리 (うしがえる)
- 2C 울생이 (おたまじゃくし)
- 2D 텔레비전 (テレビ)
- 2E 냉장고 (冷蔵庫)
- 2F 타이머 (タイマー)
- 30 인형 (お人形)
- 31 게스텍 (ゲステク)
- 32 헤어거 배치 (ヘイカーバッチ)
- 33 헤어거 금배치 (ヘイカー金バッチ)
- 34 타오가 즐기는 음식 (タオの娯楽)
- 35 흰 화살깃 (白羽矢)
- 36 예코 비누 (エコ石鹸)
- 37 덴바리 쿨르 (デンバリクール)



- 38 로비의 전자달력 (ロビの電子月鑑)
- 39 평강의 백척옥 (平言の百尺玉)
- 3A 파파스의 그림책 (パパスの繪本)
- 3B 달의 눈물 (月の涙)
- 3C 반역 플라워 (叛乱フラワー)
- 3D 아자 열매 (アザの實)
- 3E 비누상자 (石けん箱)
- 3F 임금님의 편지 (王様の手紙)
- 40 확대경 (顕微鏡)
- 41 클로로포움 (クロロホルム)
- 42 타코츄 (たこちゅう)
- 43 꽃가루경단 (花粉だんご)
- 44 꽃가루만두 (花粉まんじゅう)
- 45 꽃가루떡 (花粉もち)
- 46 가세의 러브레터 (カセのラブレター)
- 47 플로라의 담장 (フロラのお返事)
- 48 오래 굴치 (おカサゴ)
- 49 사막 (さばくじろ)
- 4A 미징코대왕 (ミシニコ大王)
- 4B 코스 꽃꽃 (コス花火)
- 4C 왕관 (クラウン)
- 4D 없음
- 4E 없음
- 4F 없음

워릭즈 히모니2

- 800577D8 270F (주인공) 체조 MAX
- 800577DA 270F (주인공) 불의 마법 MAX
- 800577DC 270F (주인공) 물의 마법 MAX
- 800577DE 270F (주인공) 땅의 마법 MAX
- 800577E0 270F (주인공) 바람의 마법 MAX
- 800577E2 270F (주인공) 소환 마법 MAX
- 800577E4 270F (주인공) 마법 지식 MAX
- 800577E6 270F (주인공) 일반 교양 MAX
- 800577E8 270F (주인공) 체력 MAX
- 300577F6 0009 (주인공) 불의 마법 Lv.9
- 300577F7 0009 (주인공) 물의 마법 Lv.9
- 300577F8 0009 (주인공) 땅의 마법 Lv.9
- 300577F9 0009 (주인공) 바람의 마법 Lv.9
- 800577EA 0200 (주인공) 대 자신 상승 MAX
- 800577EC 0200 (주인공) 대 첫번째 상승 MAX
- 800577EE 0200 (주인공) 대 두번째 상승 MAX
- 800577F0 0200 (주인공) 대 세번째 상승 MAX
- 800577F2 0200 (주인공) 대 네번째 상승 MAX
- 800577F4 0200 (주인공) 대 다섯번째 상승 MAX
- 80057808 270F (첫번째) 체조 MAX
- 8005780A 270F (첫번째) 불의 마법 MAX
- 8005780C 270F (첫번째) 물의 마법 MAX
- 8005780E 270F (첫번째) 땅의 마법 MAX
- 80057810 270F (첫번째) 바람의 마법 MAX
- 80057812 270F (첫번째) 소환 마법 MAX
- 80057814 270F (첫번째) 마법 지식 MAX
- 80057816 270F (첫번째) 일반 교양 MAX
- 80057818 270F (첫번째) 체력 MAX
- 30057826 0009 (첫번째) 불의 마법 Lv.9
- 30057827 0009 (첫번째) 물의 마법 Lv.9
- 30057828 0009 (첫번째) 땅의 마법 Lv.9
- 30057829 0009 (첫번째) 바람의 마법 Lv.9
- 8005781A 0200 (첫번째) 대 주인공 상승 MAX
- 8005781C 0200 (첫번째) 대 자신 상승 MAX
- 8005781E 0200 (첫번째) 대 두번째 상승 MAX
- 80057820 0200 (첫번째) 대 세번째 상승 MAX
- 80057822 0200 (첫번째) 대 네번째 상승 MAX
- 80057824 0200 (첫번째) 대 다섯번째 상승 MAX
- 80057838 270F (두번째) 체조 MAX

- 8005783A 270F (두번째) 불의 마법 MAX
- 8005783C 270F (두번째) 물의 마법 MAX
- 8005783E 270F (두번째) 땅의 마법 MAX
- 80057840 270F (두번째) 바람의 마법 MAX
- 80057842 270F (두번째) 소환 마법 MAX
- 80057844 270F (두번째) 마법 지식 MAX
- 80057846 270F (두번째) 일반 교양 MAX
- 80057848 270F (두번째) 체력 MAX
- 30057856 0009 (두번째) 불의 마법 Lv.9
- 30057857 0009 (두번째) 물의 마법 Lv.9
- 30057858 0009 (두번째) 땅의 마법 Lv.9
- 30057859 0009 (두번째) 바람의 마법 Lv.9
- 8005784A 0200 (두번째) 대 주인공 상승 MAX
- 8005784C 0200 (두번째) 대 첫번째 상승 MAX
- 8005784E 0200 (두번째) 대 자신 상승 MAX
- 80057850 0200 (두번째) 대 세번째 상승 MAX
- 80057852 0200 (두번째) 대 네번째 상승 MAX
- 80057854 0200 (두번째) 대 다섯번째 상승 MAX
- 80057868 270F (세번째) 체조 MAX
- 8005786A 270F (세번째) 불의 마법 MAX
- 8005786C 270F (세번째) 물의 마법 MAX
- 8005786E 270F (세번째) 땅의 마법 MAX
- 80057870 270F (세번째) 바람의 마법 MAX
- 80057872 270F (세번째) 소환 마법 MAX
- 80057874 270F (세번째) 마법 지식 MAX
- 80057876 270F (세번째) 일반 교양 MAX
- 80057878 270F (세번째) 체력 MAX
- 30057886 0009 (세번째) 불의 마법 Lv.9
- 30057887 0009 (세번째) 물의 마법 Lv.9
- 30057888 0009 (세번째) 땅의 마법 Lv.9
- 30057889 0009 (세번째) 바람의 마법 Lv.9
- 8005787A 0200 (세번째) 대 주인공 상승 MAX
- 8005787C 0200 (세번째) 대 첫번째 상승 MAX
- 8005787E 0200 (세번째) 대 두번째 상승 MAX
- 80057880 0200 (세번째) 대 자신 상승 MAX
- 80057882 0200 (세번째) 대 네번째 상승 MAX
- 80057884 0200 (세번째) 대 다섯번째 상승 MAX
- 80057898 270F (네번째) 체조 MAX
- 8005789A 270F (네번째) 불의 마법 MAX
- 8005789C 270F (네번째) 물의 마법 MAX
- 8005789E 270F (네번째) 땅의 마법 MAX
- 800578A0 270F (네번째) 바람의 마법 MAX
- 800578A2 270F (네번째) 소환 마법 MAX
- 800578A4 270F (네번째) 마법 지식 MAX
- 800578A6 270F (네번째) 일반 교양 MAX
- 800578A8 270F (네번째) 체력 MAX
- 300578B6 0009 (네번째) 불의 마법 Lv.9
- 300578B7 0009 (네번째) 물의 마법 Lv.9
- 300578B8 0009 (네번째) 땅의 마법 Lv.9
- 300578B9 0009 (네번째) 바람의 마법 Lv.9
- 800578AA 0200 (네번째) 대 주인공 상승 MAX
- 800578AC 0200 (네번째) 대 첫번째 상승 MAX
- 800578AE 0200 (네번째) 대 두번째 상승 MAX
- 800578B0 0200 (네번째) 대 세번째 상승 MAX
- 800578B2 0200 (네번째) 대 자신 상승 MAX
- 800578B4 0200 (네번째) 대 다섯번째 상승 MAX
- 800578C8 270F (다섯번째) 체조 MAX
- 800578CA 270F (다섯번째) 불의 마법 MAX
- 800578CC 270F (다섯번째) 물의 마법 MAX
- 800578CE 270F (다섯번째) 땅의 마법 MAX
- 800578D0 270F (다섯번째) 바람의 마법 MAX
- 800578D2 270F (다섯번째) 소환 마법 MAX
- 800578D4 270F (다섯번째) 마법 지식 MAX
- 800578D6 270F (다섯번째) 일반 교양 MAX
- 800578D8 270F (다섯번째) 체력 MAX
- 300578E6 0009 (다섯번째) 불의 마법 Lv.9

- 300578E7 0009 (다섯번째) 물의 마법 Lv.9
- 300578E8 0009 (다섯번째) 땅의 마법 Lv.9
- 300578E9 0009 (다섯번째) 바람의 마법 Lv.9
- 800578DA 0200 (다섯번째) 대 주인공 상승 MAX
- 800578DC 0200 (다섯번째) 대 첫번째 상승 MAX
- 800578DE 0200 (다섯번째) 대 두번째 상승 MAX
- 800578E0 0200 (다섯번째) 대 세번째 상승 MAX
- 800578E2 0200 (다섯번째) 대 네번째 상승 MAX
- 800578E4 0200 (다섯번째) 대 자신 상승 MAX

스트리트 파이터 콜렉션

- 30175458 0690 (스파2) 1P 라이프 줄지 않는다
- 30175458 0000 (스파2) 1P 일발 K.O
- 80175530 0000 (스파2) 1P 공중기
- 301757C4 0090 (스파2) 2P 라이프 줄지 않는다
- 301757C4 0000 (스파2) 2P 일발 K.O
- 8017589C 0000 (스파2) 2P 공중기
- 30175458 0090 (스파2X) 1P 라이프 줄지 않는다
- 30175458 0000 (스파2X) 1P 일발 K.O
- 80175668 0030 (스파2X) 1P S콤보 줄지 않는다
- 80175630 0000 (스파2X) 1P 공중기
- 301757C4 0090 (스파2X) 2P 라이프 줄지 않는다
- 301757C4 0000 (스파2X) 2P 일발 K.O
- 801759D4 0030 (스파2X) 2P S콤보 줄지 않는다
- 8017589C 0000 (스파2X) 2P 공중기
- 3019624C 0090 (제로2) 1P 라이프 줄지 않는다
- 3019624C 0000 (제로2) 1P 일발 K.O
- 301962B6 0090 (제로2) 1P S콤보 줄지 않는다
- 30196296 0000 (제로2) 1P S콤보 늘지 않는다
- 80196234 0000 (제로2) 1P 공중기
- 30196648 0090 (제로2) 2P 라이프 줄지 않는다
- 30196648 0000 (제로2) 2P 일발 K.O
- 301966E2 0090 (제로2) 2P S콤보 줄지 않는다
- 301966E2 0000 (제로2) 2P S콤보 늘지 않는다
- 80196630 0000 (제로2) 2P 공중기

남코 뮤직엄 앵콜

- 801A3D26 0009 (모토스) 남은 기체 줄지 않는다
- 301A3D2C 0009 (모토스) 종료 파츠 줄지 않는다
- 301A3D2D 0009 (모토스) 뒤원 파츠 줄지 않는다
- D00C7044 0456 (스카이 키트) 1P 반드시 입력
- 800C7054 0009 (스카이 키트) 1P 남은 기체 줄지 않는다
- D00C703C 0456 (스카이 키트) 2P 반드시 입력
- 800C7058 0009 (스카이 키트) 2P 남은 기체 줄지 않는다
- 3017847B 0039 (로링 선더) 남은 사람 수
- 80178484 0999 (로링 선더) 무적 줄지 않는다
- 80178486 0999 (로링 선더) 마징건 줄지 않는다
- 30178488 0001 (로링 선더)
- 80124404 007F (윈더 모모) 바이탈 메터 줄지 않는다
- 801245F0 007F (윈더 모모) 윈더 메터 줄지 않는다
- D01412D0 000A (드래곤 세이버) 반드시 입력
- 30141288 0009 (드래곤 세이버) 1P 남은 기체 줄지 않는다
- 3014139C 0009 (드래곤 세이버) 2P 남은 기체 줄지 않는다
- D00BE264 4000 (몬파즈) 반드시 입력
- 800BE288 0004 (몬파즈) 1P 남은 사람 수
- 800BE28A 0004 (몬파즈) 2P 남은 사람 수



Cheat Codes For PS User!

블러디 로어

아케이드 모드 클리어의 비밀

이 게임을 아케이드 모드(アーケードモード)에서 난이도 4로 설정한 다음 10명의 모든 격투가로 클리어해 보자. 그러면 격투가의 움직임에 찬상이 표시되는 것처럼 된다.

<아케이드 모드 클리어 후인 난이도 4는 비밀>

비밀명	비밀의 요격	출현 조건
복음 코드	순의 제1화	레벨 4 이상에서 보스 클리어
노가미 코드	제1화 제2화 보스 클리어	레벨 4 이상을 유고로 클리어
카미 코드	제1화 제3화 보스 클리어	레벨 4 이상을 알다스로 클리어
노리키리 코드	제1화 제4화 보스 클리어	레벨 4 이상을 후고로 클리어
노기노 코드	제1화 제5화 보스 클리어	레벨 4 이상을 기고로 클리어
노토 코드	제1화 제6화 보스 클리어	레벨 4 이상을 히고로 클리어
부스스루이 코드	제1화 제7화 보스 클리어	레벨 4 이상을 투고로 클리어
비밀의 코드	제1화 제8화 보스 클리어	레벨 4 이상을 그고로 클리어
스물스물기	제1화 제9화 보스 클리어	레벨 4 이상을 그고로 클리어
투스루이	제1화 제10화 보스 클리어	레벨 4 이상을 그고로 클리어
유고 코드	제1화 제11화 보스 클리어	레벨 4 이상을 그고로 클리어
사미 코드	제1화 제12화 보스 클리어	레벨 4 이상을 그고로 클리어



전상 모습

프론트 미션 세컨드

번치 입수

스테이지 20을 클리어한 후 6월 20일의 DNC에서 기타 정보(その他情報)를 본다. 그런 다음 DNC 포럼에서 패스워드를 'TIOARY' 라고 입력하고 비밀 패스워드의 힌트(秘密パスワードのヒント)에서 슈네케사(シュネッケ社)를 본다. 그 후 6월 21일의 DNC에서 그 밖의 정보를 보자. 그리고 슈네케사의 포럼에서 'SN' 이라고 입력한 후 제한시간 내에 'GERMANY' 라고 입력하면 강력한 번치를 입수할 수 있다.



여기인 번치

레이븐 입수

스테이지5를 클리어한 후 OCU포럼에서 'HUFFMAN' 이라고 입력한 후 'MADEIRA' 라고 입력한다. 그리고 'SAKATA' 라고 입력한 후 6월 16일 DNC 포럼에서 그밖의 정보를 연다. 그리고 다시 OCU포럼에서 'SAKATA' 라고 입력하고 코드를

바이오 하자드 디렉터스컷

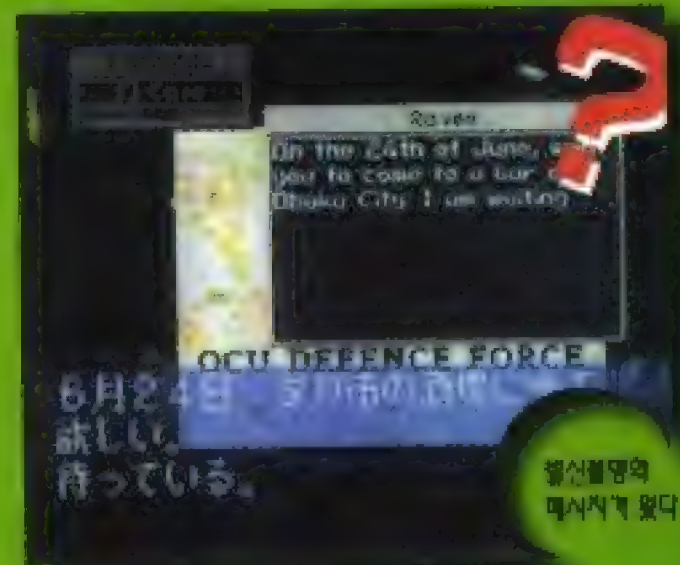
무한 볼트 파이슨

크리스의 경우에는 질과 레베카, 질의 경우에는 배리와 크리스를 구해서 클리어하자. 플레이 시간은 관계없다. 그리고 다시 게임을 시작하면 탄수 무제한의 볼트 파이슨을 지닌 상태가 된다.



탄수 표시가 무한대

'OCILIPY' 라고 입력하자. 그후 리치에게 메시지가 오므로 그 지시에 따르면 대형 번치 '레이븐'을 얻을 수 있다.



형식불명의 메시지게 왔다

스트리트 파이터 콜렉션

캐미 사용법

「스트리트 파이터 제2」에서 베가를 사용해 아케이드 모드를 클리어하고 스킵어 랭킹에서 1위를 하고 네임 엔트리에서 'CAM' 이라고 입력한다. 그 후 VS 모드와 캐릭터 선택 화면에서 베가에 커서를 맞추고



베기를 날려버리는 그녀

스타트를 2번 누르면 캐미를 선택할 수 있게 된다.

고우키 사용법

「스트리트 파이터 1」에서 고우키를 간단하게 고르는 방법이다. 캐릭터 선택화면에서 커서를 류에 맞추고 L1을 누르면서 R1을 누르자.

그러면 류의 그래픽이 고우키의 실루엣으로 변하게 고우키를 고를 수 있게 된다. 고우키는 아케이드 VS 모드에서 사용할 수 있다. 이 커맨드는 레벨



고우키 용인

4 이상에서 아케이드 모드를 클리어하면 화면에 표시된다.

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔피언스 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 5층

게임챔프 PC게임팀 담당자님



PSG

동아리 소식

안녕하세요. PSG시삽이 수능을 보는 권개로 임시시삽을 맡게된 GOUKI96 이성배입니다. PSG가 민동인 침체기를 맞아 2개월간 연재를 쉬었다고 설마 잊지는 않으셨겠죠? 격의 PSG는 나무누리에있는 플스 유저들의 전목을 위한 모임이며 안덕스는 'GO FSCOM 2'입니다. 그럼 지난 한달간의 PSG를 전역 드려도록 하겠습니다.



운영진 변경

저희 PSG는 그동안의 부진을 잊어 버리고 새로운 마음으로 다시 출발한다는 의미에서 대대적인 운영진 개편을 단행했습니다. 특히 이번에 새로 선발된 운영진들은 모두 PSG에 애착이 많은 분들이나 앞으로의 활약도 기대해주시기 바랍니다.

신작게임 소개

이번달에 주목할만한 플스 게임은 '크래쉬 밴티쿠트2'와 '아인핸더'. 이렇게 두가지로 줄여 볼 수 있겠네요. 먼저 크래쉬2는 아직 정품(일본어 버전)은 발매가 안된 상태라(여러분이 이 책을 보실때쯤 나왔겠군요) 더욱 화제가 되고 있구요. 일부 미국 버전을 플레이해 본 회원들의 정보에 의하면 전작과 그다지 차이가 없다고 하네요. 이런 점이 장점이 될지 단점이 될지는 개인적인 차이겠죠? 다음으로 아인핸더. 스케어에서 몇번이나 연기를 거듭하고 내놓은 만큼 기대도 높습니다. 풀 폴리곤 씬스크롤 슈팅이며 스테이지를 더해갈수록 흥미로워지네요. 특히 곳곳에 보이는 한국어 간판도 눈길을 끄는군요. 역시 스케어입니다.

PSG 뉴스

이번에 특별히 마련된 코너로 지난 한달간 PSG 내에서 이슈가 되었던 미니 뉴스들을 모아 보았습니다. 아무리 PSG가 PS 모임이긴 하지만 회원들의 다양한 입맛(?)으로 인해 여러가지 부문의 뉴스들이 이슈가 되었습니다.

CPCH-7000 발매

역시 이번달의 가장 큰 이슈는 플스 신 모델(SPCH-7000)의 발매겠죠? 외관상 5500과 다른 점이 없으나 새로운 아날로그 패드인 '듀얼쇼크'가 기본으로 들어 있습니다. 가격도



부담없는 편이어서 유저로서도 그저 기뻐 나쁠입니다. 하지만 바로 얼마전에 PS를 구입한 유저들은 조금 열받겠네요.

입트컵 최종예선

저희 PSG에서도 축구의 열기는 대단했습니다. 매 경기마다 회원분들이 마치 축구 전문가가 된 듯 나름대로의 분석과 비판이 올라왔구요. 열면 공방전도 펼쳐졌습니다. 여기서 쟁쟁이야 축구동이야? 하지만 역시 파이팅 코리아!

애니메이션 라젠카

순수 국내 자본으로 만들어진 애니메이션 라젠카. 방영된지 얼마 안됐지만 벌써 PSG 내에서는 국내 애니메이션의 최고봉이란 말이 나오는군요. 게임과 애니메이션은 서로 땀해야 땀수없는 관계이므로 애니메이션도 PSG의 이슈에 당당히 한자리를 차지하게 되었습니다. 앞으로도 이런 수준있는 애니메이션이 많이 제작되고 더불어 좋은 게임들이 많이 제작되었으면 합니다.



수능 열기

이제 연중행사(?)로 자리잡은 수능. 이번엔 PSG 시삽인 개란밥님께서도 수능에 참여(?)해 PSG 내에서도 수능에 관련된 이야기로 떠들썩했습니다. 수능을 보신 PSG회원 여러분과 챔프 독자 여러분들에게 좋은 결과있으시기를 바랍니다.

- 제목 : (소감) 크래쉬 밴티쿠트 2
- 올린이 : gouki96 (이성배)

우선 개인적으로 전작을 너무 재미있게 했기에 이번 작품도 많은 기대를 했습니다. 오늘 겨우 구입했네요. 아! 그전에 참고로 정품은 12월달에야 나온답니다.

그럼 다시 본론으로. 다들 아시겠지만 아날로그 패드 대응이나 진동은 안옵니다. 그리고 전작에 점프랑 회전밖에 없던 액션이 대폭강화!

슬라이딩(←→+R2)이나 대점프(R2+X), 점프 중 착륙(X+R2) 등 등 그런데 스테이지는 거의 전작을 조금씩 바꿔 다시 썼더군요. 이제 11%인데 벌써 슬슬 열받게 장난이 아닙니다. 그리고 걷는 건 아날로그 패드로만 됩니다. 하지만 별로 필요없구요.

저는 이상하게 아날로그로 하면 손이 미끌어 지는 저서 불편합니다. 방향키로하는 게 저는 더 쉽구요.

아무튼 첫번째 보스를 깬데 처음에는 어떻게 깨는지 몰라서 저도 고생 좀 했습니다.

혹시라도 모르는 분을 위해 그림 간단히 말씀드리겠습니다.

먼저 그 보스가 막 폭탄농구 다니잖아요. 그때 보스 뒤만 졸졸 따라다니다가 마지막 폭탄터질 때 아무데나 점프하면 됩니다. 그다음에 보스가 녹색 폭탄만 들고 자기가 밟구 해롱거릴 때 옆에 가서 돌아서 데미지를 주고 이렇게 세번 하면 됩니다. 그럼 재미있게 즐기시기 바랍니다.



PS반

보승수업자 명단

- 이병도 / 서울시종로구 풍납동 50-20
- 김철재 / 서울시영등포구 신영5동
- 우희재 / 서울시강동구 명일1동
- 소오영 / 인천시부평구 산곡1동
- 배재환 / 서울시강동구 명일2동
- 이종원 / 서울시종로구 신영9동
- 박대영 / 전북익산시 부송동 동AAPT
- 김종우 / 경기도성남시 분당구 분당동 무병APT
- 김지은 / 경북문경시 문경동 하리69-3
- 이재원 / 서울시노원구 하계2동 명대APT

안녕하세요. PS반의 담당자 안소니입니다. 지난달에 이어 엄청난 양의 업서가 폭주하고 있습니다. 안소니는 요즘 PS반에 보내져온 업서들을 읽는 재미로 하루하루를 보내고 있습니다. 며칠 밤을 새야할 정도로 많은 업서가 오는 것을 보고 있으니 정말 기쁘기도 하고 엄청난 량의 업서를 짚어지고(?) 배달해 주실 우체부 아저씨께 미안한 마음도 드는군요.



오명렬 / 서울구 방배3동 신동아APT 3동 602호

안녕하세요? 안소니 영님. 저는 얼마전에 FF7 인터내셔널을 샀는데 너무 어려워서 액셀로 게임을 개조하려고 보니까 이게 웬일입니까? 코드번호가 적어있던 게임팩 3, 4월호가 없어진 것입니다. (물론 그냥 FF7로 개조한 후 저장된 것을 옮겨서 아라고...) 전 너무 황당했습니다. 그래서 온 집안을 뒤져 보았지만 게임팩 3, 4월호의 행방은 보이지 않았습니다. 마지막 방법으로 친구들 집에 전화를 해 보았지만 가지고 있는 친구는 한명도 없었습니다. 안소니영! 어떻게 좀 안될까요?

FF7 인터내셔널이 어지간히 어렵나보지? FF7은 처음에는 좀 어려워 보이지만 조금만 해보면 금방 적응할 수 있을 거야. 다시 한번 도전해보는 것이 어떨니? 공략집 하나만 있으면 충분히 클리어할 수 있을텐데. 약간 추가된 부분이 있지만 게임 자체는 FF7과 똑같기 때문에 게임팩과 관련된 공략집을 보면 술술 넘어갈 수 있어. 그래도 너무 어려워서 액셀코드가 필요하다면 점군장 알아서한테 부탁해보렴. 물론 업서로 모든액셀코드는 얻을것지만 꼭 필요한 부분만 질문한다면 친절하게 답해주실 거야.

김유근 / 대전 광역시 서구 탄방동 1355

소니영님. 그동안 만수무강 하셨는지요. 제가 업서를 띄우게 된 이유는 정말 그 자체에서 시작했습니다. 저는 PC게임만이 이 세상에 존재하는 게임인 줄 알았습니다. 그러나 사촌동생의 FF7을 한번 보고는 입이 벌어질 정도의 쇼크를 받았습니. 그동안 저는 우울만의 개구라였던 것입니다. 그래서 저는 PS를 마련하려고 재수생임에도 불구하고 벌써 두달 동안 꽤 많은 돈을 모았습니다. 기다리십시오. 12월 중순쯤에 꼭 사서 해보고 영님께 저의 감동을 전해드라고 싶습니다. 그리고 질문 하나. 본영이 안소니 맞아요? 맞다면 PS와는 정말 전생연분이겠군요.

수동 시음이 끝났으니 이제 안을 풀리겠구나! FF7을 보고 놀란 친구들이 많거든. 특히 유근이같은 PC 유저를 말야. FF7은 PC용으로도 발매될 예정이지만 역시 PS로 즐기는 것이 재미있을 거야. PS에는 FF7 인터내셔널이라는 업그레이드 버전도 있으니까. 게임팩 1월호를 손에 넣을 때면 이미 PS를 구입해서 재미있게 즐기고 있을지도 모르겠구나. 재미있는 게임들이 많이 있으니까 잘 골라서 즐기도록 하렴. 그리고 내 본명은.. 궁금하면 게임팩의 목차를 보렴. 아하하.

권준우 / 충북 청주시 상당구 금천동 삼전빌라 6동 301호

안녕하세요? 뭇변을 편지를 보내도 편지지 않네요. 제 시언 좀 들어보세요. 10월 17일은 저의 15번째 생일입니다. 저는 부모님이 제 생일을 기억하고 개실 것이라고 생각했습니다. 그런데 생일날 아침. 식탁에 가보니 미역국은 없고 웬 김치국이 있는 것이 아닙니까? 저는 실망했습니다. 아침도 먹는등 마는등 학교 수업을 마치고 집에 왔습니다. 저는 감격했습니다. 식구들이 생일 케익과 통닭을 치러놓고 저를 축하해 주는 것이었습니다. 아! 기쁘다. 여러분, 부모님께 요도합시다.

약간 실망했던 마음이 엄청난 기쁨으로 바뀌었구나. 부모님과 가족들이 준우의 생일을 잊어버릴 리 있겠니? 나중에 더 기쁘게 해주려고 일부러 모른 척한 것일지도 모르지. 나도 전에 준우와 비슷한 경험을 한 적이 있거든? 네 경우는 친구들이 생일을 모른 척하는 거야. 그래서 실망하고 있었는데 오우에 모두들 모여서 축하해주거든. 그때는 정말 날아갈 듯 기뻛다. 준우도 가족들 뿐만 아니라 친구들, 아니 더 많은 사람들이 축하해주었다면 좋겠어.

예중근 / 서울길동 9-127

안녕하세요. PS반을 좋아하고 PS를 사랑하는 예중근이라고 합니다. 얼마전 용산에 가서 철권2, 실황 파워를 프로야구97 게임판을 구입해서 저의 영아랑 함께 즐기고 있습니다. 여기까지는 좋았습니다만 문제는 여기서 일어났습니다. 그 이유는 저는 철권2를 하려고 하고 영은 실황 파워를 프로야구97 게임판을 하려고 하기 때문입니다. 결국 저는 영과 알다름을 이고 결국 오락을 못하게 되었습니다. 지금 이 편지를 쓰면서 영한테 미안한 생각이 들더군요. 앞으로 제가 영한테 양보해야겠습니다.

중근이랑 영은 좋아하는 게임 장르가 다른가 보구나. 중근이는 격투 게임을 좋아하고 영은 스포츠 게임을 좋아하는가보지? 서로 조금만 양보했다면 싸우는 일은 없었을텐데. 게임기를 구입한지 얼마 안되서 영도, 중근이도 서로 좋아하는 게임을 하고 싶었을 거야. 영에게 미안한 생각이 들었다면 영에게 사과해보. 그러면 영도 웃으며 미안하다고 말할 거야. 자- 이제 부러움과 사이랑 즐기도록 하렴.

이윤석 / 양천구 목2동 가든빌라 가동 301호

안녕하세요? 저는 심장이 멎을뻔한(?) 일을 겪은 PS유저예요. 저는 친구에게 PS를 빌려서 즐기고 있었어요. 그 유명한 FF7을 실키트 하고는 친구에게 돌려주었습니다. 다음날 친구는 화가 난 얼굴로는 PS가 과열로 고장났다고 했어요. 저는 속으로는 식은땀을 흘렸지만 "그... 그래? 난 별로 안했는데?"라고 말했어요. 3초간 경적이 흘렀죠. 저는 심장이 뛰어나올 것만 같았고 얼굴은 굳어만 갔습니다. 그러자 친구가 얼쩍 웃으며 하는 말 "아! 땀이야." 으... 얼뎀아. 저를 가지고 놀았던 거예요. 하지만 저는 알말이 없었어요. 오랫동안 오락한 것은 사실입니다.

윤석이가 심넴감수했겠구나. 사실 나도 좋아하는 게임을 구하면 밤새도록 즐기는 스타일이거든! 예구구.. 이런 버릇 고쳐야 하는데. 너무 게임만 하면 건강에도 안좋고 게임기에도 무리가 가기 때문에 게임기의 수명이 줄어든다. 50분 게임 후에는 10분 쉬고 2시간이 넘게 계속해서 게임만 하는 것은 안 좋아. 친구도 혹시 윤석이가 게임을 너무나 무 좋아한다는 것을 알고 한번 장난친 것이 아닐까? 나도 게임을 너무 오래 즐기는 버릇을 고쳐려고 하는데 윤석이기도 같이 해보는 것이 어떨니?

16번 오명렬	17번 김유근	18번 권준우
19번 예중근	20번 이윤석	

안소니의 캠프학년 PS반 응모요령

10월의 이벤트를 보내주시면 캠프학년 참가권은 자동으로 발송됩니다. 하지만 발송은 캠프학년 10월의 출시부터 10월 31일까지 이루어지며 10월 31일 이후에는 캠프학년 출품일까지 출품권을 발송할 수 없습니다. 물론 이벤트 시 개인 발송비는 1000원을 드립니다.

보내실 곳
서울시 마포구 성수동 324-11 합정빌딩 5층
게임팩 캠프학년 10월 할 우 021-160

마감일
10월 20일까지

최고의 놀이문화를 창조한

세가 새턴 디지털서커스 '97

■ 기간 1997년 11월 29일, 30일
 ■ 장소 : 오코하마 렌드마크타워

세가에서는 작년에 이어 올해도 러시아 불쇼이 서커스단과 함께 '세가 새턴 디지털서커스 '97'을 개최했다. 이번 행사는 일본 전국 6개 장소 후쿠오카, 히로시마, 오오사카, 나고야, 삿포로, 동경(요코하마)에서 10월 마지막 주부터 차례로 개최되었다.

한편 지난 11월 29일과 30일 양일에 걸쳐 개최된 요코하마 '세가 새턴 디지털서커스 '97'은 우천 등의 좋지 않은 날씨에도 불구하고 많은 사람들의 관심을 모았다. 야외에서 펼쳐진 이번 행사는 디지털 음향과 자연이 어우러진 생동감 넘치는 행사였다.

모든 엔터테인먼트를 융합!

'세가 새턴 디지털서커스 '97'은 세가 새턴과 불쇼이 서커스단의 융합(?)이라는 어쩔 수 없이 어울리지 않을 것같은 파트너가 함께 제공하는 쇼이다. 하지만 이번 행사를 주최한 세가의 다음과 같은 행사 목적을 듣고서는 어느정도 수긍하게 됐다.

세가에서 발표한 이번 행사의 목적은 '비철 파이터'와 '비철 온' 등을 발표해 온 세가 새턴의 궁극의 목표는 디지털문화, 즉 가상 현실(비철 리얼리티)이며, 19세기말 화려한 꽃을 피웠던 러시아 문화 속에서 생겨난 세계 최대급의 서커스단인 불쇼이 서커스단은 동물애와 육체 퍼포먼스의 수준이 세계 최고의 레벨로 인간의 육체로 엔터테인먼트를 추구하는 것이 목표라고 할 수 있다. 말하

자면 양자는 정반대의 방법으로 엔터테인먼트를 추구하고 있다 할 수 있다. '세가 새턴 디지털서커스 '97'은 이 정반대의 표현을 '융합'시키는 것이라고 한다.

새턴 매니아들의 축제

우선 '세가 새턴 디지털서커스 '97'의 이벤트는 크게 3가지 공간으로 나누어져 있었다. 하나는 '메인 스테이지'로 이곳은 본행사의 주축인 불쇼이 서커스와 각종 게임이 전시되는 회장이다. 특히 불쇼이 서커스단과 세가 새턴의 음악이 융합되어 펼쳐지는 '서커스 쇼'는 강한 바람과 상당히 쌀쌀한 날씨였음에도 불구하고 세가다운 디지털한 연출(음향과 디지털사운드)로 관객을 흥분시키기에 충분했다.

또한, 이번 행사의 마지막 날인 30일에는 TD의 '식탁', '리얼 사운드' 등으로 유명한 와프의 '이노 겐지'가 게스트로 초대되어 게임 개발의 이모저모를 이야기해 '디지털서커스 '97'에 참가한 유저들을 더욱 기쁘게 해 주었다.

또한 신작게임 「소닉 R」 경진대회는 많은 상품과 더불어 치열한 경쟁으로 신작 게임에 대한 관심을 높였으며 반사신경이 뛰어난 사람이라면 한번쯤 도전해 볼만한 흥미로운 대회였다.

두번째 공간은 회장 내에 설치된 '터치엔트라이 콘'으로 새턴 최신작 소프트웨어를 직접 체험



○최고의 쇼를 제공한 불쇼이 서커스단

○이번 여객선!

할 수 있는 코너였다. 이곳에서는 「소닉 R」을 비롯한 40여개의 신작 소프트웨어가 전시되어 유저들이 직접 게임을 체험할 수 있었다. 이 체험 코너에서는 유저들이 한 곳에만 편중되지 않고

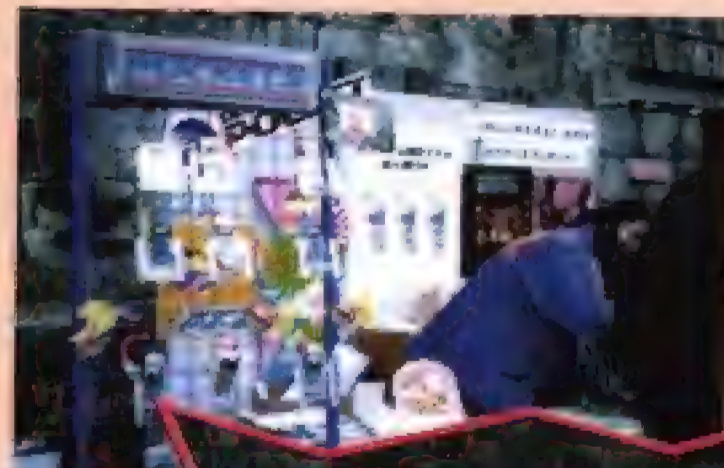
○게임에 열광하기 위해 몸을 식히는 관람객들



○여객 가장 많은 관심을 모은 '그랜드아'

각 코너에 준비하게 줄을 서 있어 대부분의 게임들이 모두 기대작이라는 것을 실감했다.

그리고 마지막인 '프로모션 존'에서는 디지털사(디지털사운드) 협찬 기업의 전시에서부터 세가 새턴에 관한 정보가 실려 있는 곳이었다. 이곳에서 가장 이색적이었던 것은 휴대폰의 판매(물론 휴대폰은 공짜! 가입비가 들긴하지만...)였다. 세가 행사장에 '왜 휴대폰(?)'이라고 생각하는 유저들도 많겠지만 가까이 가보니 휴대폰에 세가의 마스코트인 소닉이 새겨져 있었다. 소닉의 팬인 젊은 유저들에게 상당한 인기가 있다고 하는 업체 관련자의 말을 듣고 새삼 소닉의 인기를 실감하였다.



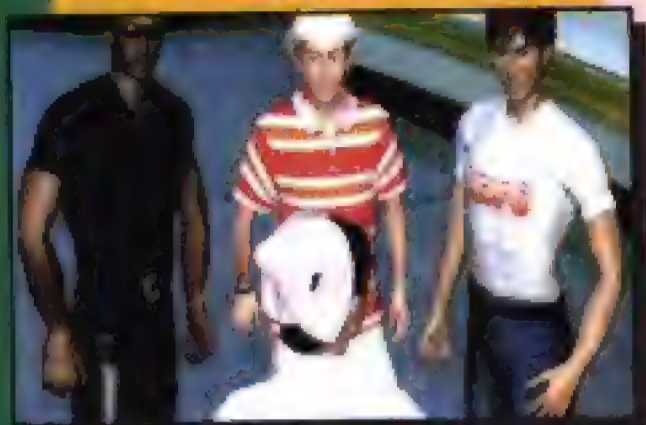
○게임쇼에 열광하는 팬들?

○여객의 '픽트나' 픽업 모험!



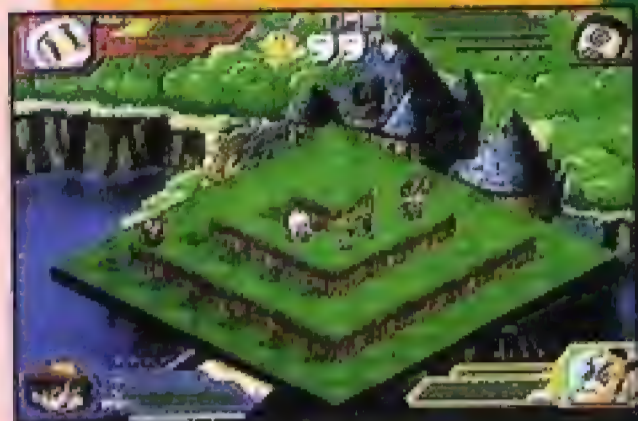
디지털서커스 주목 라인업

R?MJ



타이틀	R?MJ	발매일	12월 5일
제작사	벤티다이	가격	6,800엔

새턴 불버맨 파이팅



타이틀	새턴 불버맨 파이팅	발매일	12월 11일
제작사	에드슨	가격	5,800엔

사이닝포스II -시나리오 1-



타이틀	사이닝포스II	발매일	12월 11일
제작사	벤티다이	가격	4,800엔

그랜드아



타이틀	그랜드아	발매일	12월 18일
제작사	게임이스	가격	7,800엔

거리(街)



타이틀	거리(街)	발매일	1월 약순
제작사	소프트	가격	5,800엔

실황 파워볼 프로야구S



타이틀	실황 파워볼 프로야구S	발매일	12월 4일
제작사	코니미	가격	5,800엔

아젤



타이틀	아젤	발매일	1월 29일
제작사	세가	가격	6,800엔

슬로 크라이시스



타이틀	슬로 크라이시스	발매일	12월 11일
제작사	쿠퍼트	가격	5,800엔

이달의 주목 게임

그랜드아



107p

드디어 기다리고 기다리던 「그랜드아」가 온다. 이번달에는 「그랜드아」에 등장하는 마법과 마법을 이용한 합성마법, 캐릭터들의 '특기' 시스템을 자세히 소개하여 매니아급 유저들의 플레이에 많은 도움이 되도록 하였다. 물론 완벽공략은 다음호를 기대!!

왕도의 거신



110p

이번달 새턴 라인업을 장식하는 또하나의 대작RPG 「사이닝포스II-왕도의 거신」. 현재 「사이닝포스II」는 3개의 시나리오로 나뉘어 발매될 예정으로 이번에는 '시나리오1'이다. 특히 이번호에는 무기들의 상성 시스템과 마법, 최신 전투효과 등을 정리하여 실제 플레이에 도움이 되는 정보를 소개한다.

랑그릿사 드라마틱 에디션



112p

PS로 발매된 「랑그릿사 I & II」에 제목 그대로 드라마틱한 에디션을 가미한 작품. 비록 고전게임의 리바이벌이라고 해도 차세대 작품으로 조금도 손색이 없다. 특히 '우루시하라 사토시'의 팬이라면 컬렉션으로의 가치도 매우 높다.

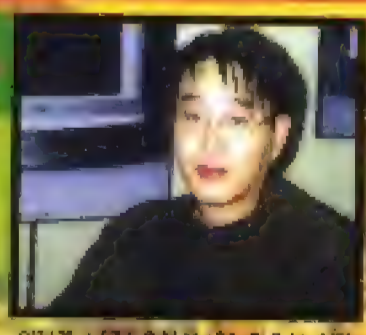
'97 인기 게임 결산

이번에는 송년 특별호인 만큼 한해를 정리하는 '인기 게임 결산' 코너를 마련해 보았다. 그리고 일과 일본에서는 그렇게 재미있다고 하는 게임들이 국내에서는 왜 팔리지 않았고 일본에서는 빛을 보지 못한 게임들이 왜 국내에서는 빛을 보았는지 점검해 보았다.

SEGA SATURN

1월		천외마경 제4의 묵시록 RPG/97년 1월 14일/어드슨	1월		천외마경 제4의 묵시록 RPG/97년 1월 14일/어드슨
2월		뿌요뿌요SUN PUZ/97년 2월 14일/컴파일	2월		장궁용연대 STG/97년 2월 7일/EAV
3월		신세기 에반겔리온 2nd AVG/97년 3월 7일/세가	3월		신세기 에반겔리온 2nd AVG/97년 3월 7일/세가
4월		하급생 AVG/97년 4월 25일/엘프	4월		메탈 슬러그 ACT/97년 4월 4일/SNK
5월		기동전함 나테시코 AVG/97년 5월 2일/세가	5월		기동전함 나테시코 AVG/97년 5월 2일/세가
6월		조시공요새 마크로스 STG/97년 6월 6일/반다이비주얼	6월		소닉젱 ACT/97년 6월 20일/세가
7월		슬레이어즈 로얄 RPG/97년 7월 25일/ESP	7월		슬레이어즈 로얄 RPG/97년 7월 25일/ESP
8월		링그릿사 IV RPG/97년 8월 1일/메사이아	8월		링그릿사 IV RPG/97년 8월 1일/메사이아
9월		슈퍼 로봇대전F S.RPG/97년 9월 25일/반프레스	9월		슈퍼 로봇대전F S.RPG/97년 9월 25일/반프레스
10월		데드 오어 얼라이브 격투 액션/97년 10월 9일/테크모	10월		데드 오어 얼라이브 격투 액션/97년 10월 9일/테크모
11월		소울액커즈 RPG/97년 11월 13일/아트라스	11월		소울액커즈 RPG/97년 11월 13일/아트라스

Center View



인터뷰 : (좌) 유명성, (우) 정윤석

우선 일본과 우리나라의 히트 소프트에는 조금 차이가 있는데 과연 어떤 이유 때문이라고 생각하십니까?

"우선 작년 한해, 일본 열도를 흔들었던 세턴 소프트는 대부분 에반겔리온과 사쿠라 시리즈를 기반으로 합니다. 물론 이외에도 히트작은 많지만 그래도 에반겔리온과 사쿠라는 여러가지 변형 시리즈로 등장하면서 일본에서 새턴 인기를 지속시켜주는 역할을 담당했던 것입니다. 하지

만 우리나라에서는 기본적으로 애니메이션이 상영되지 않았기 때문에 일본 정도의 인기를 구가할 수는 없었던 것이죠.

결국 애니메이션과 게임이 충분히 동화되는 일본과 그렇지 못한 한국에는 기본적으로 히트 게임의 차이가 발생할 거 아니냐는 쪽으로 해석된다.

아직도 열광한 국내 게임 시장과 애니메이션 시장이 조금 더 발전해야 우리나라도 일본과 같이 애니메이션 스타도 탄생되고 아이돌도 등장하게 될 것이다. TV 만화 영화를 보면서 친근감을 가지게 된 캐릭터를 차기가 직접 움직이고 대화할 수 있게 만드는 역할을 하는 것이 게임이다. 하지만 아직까지 국내에는 우리 아이들을 웃기고 울릴 캐릭터가 아직은 부족한 상태이다.

그럼 이번에는 내년도 전망에 대해 잠깐 물어 보았다.

"우선 내년에는 한글판 그랜드야가 나옵니다. 우리도 다른 게임들은 일단 보류해 두고 한글판 그랜드야에 총력을 기울일 생각입니다. 물론 그랜드야에 대해서는 한정판 등 다양한 기획을 세우고 있습니다.

다만 IMF가 뭐다해서 게임도 타격을 받을 것이라고 봅니다. 강기가 침체되면 게임도 팔리지 않으니깐요. 게다가 그림수족 프레스(복사CD)가 변수로 작용합니다. 물론 내년에는 올해보다 더 많은 한글판 새턴 게임이 발매되었지만 시장이 침체되면 적어도 더 가라앉을 자는 저도 장담할 수 없습니다.

라며 불확실한 한국 게임 시장에 대한 걱정을 이야기하며 안타까운 뜻을 내비쳤다.

발매전 각 마법의 속성 완전 체크!

그랜드아 GRANDIA

새턴 핵니아라면 누구나 예타게 기다렸던 「그랜드아」가 드디어 우리 앞에 그 모습을 드러낸다. 과연 얼마나 메니아들의 기대도에 부응할지는 아직 알릴 수 없지만 그 이쁨만으로도 흥분시켜기에 충분하다. 이번호에는 「그랜드아」의 발매를 앞두고 전투에 사용되는 마법과 기술을 상세하게 보았다.



■ 제작사: 게임아즈 ■ 장르: RPG ■ 인지 발매일: 97년 12월 18일 ■ 인지 발매가: 7,800

레벨업되는 마법의 화려함

다양한 활용법으로 전투에 있어서 가장 중요한 부분을 담당하게 되는 마법. 이번호에는 「그랜드아」의 발매를 앞두고 이런 마법의 종류에서 사용법까지 모험을 떠나기 전에 알아 두어야 할 기초지식을 총정리한다.

우선 마법에는 불(火), 물(水) 등 개별적인 속성을 가진 것과 눈보라, 삼림 등 개별적인 속성이 합성된 '합성 속성'의 마법이 있다. 그리고 이 속성 마법에는 레벨1에서 3까지 업 그레이드할 수 있으며 게임 초반에는 비교적 약한 마법으로 시작해 게임 중반에 들어서면 강력한 파워를 가진 마법을 사용할 수 있게 된다.



대용하는 2개 속성의 레벨이 올라가면 합성 마법도 사용 가능!



뉴템의 가격에서 처음으로 마나에그를 사용하게 된다

마나에그 1개에 속성 1개!

게임에 등장하는 각 캐릭터에게 마법을 익히게 하기 위해서 반드시 있어야 할 아이템이 바로 '마나에그'이다.

이것은 던전 등 찾기 어려운 곳에 숨겨진 경우가 많으며 일단 '마나에그'를 발견했으면 거리 등에 있



이것이 마나에그!

는 교환소로 가서 마나에그 하나에 한개의 속성을 구입할 수 있게 된다. 이렇게 구입한 속성을 가지고 어떤 캐릭터에게 어떤 속성을 부여할 것인지는 플레이어의 자유다.

물(水)의 마법 : 회복계

물의 특성을 사용해 아군의 체력을 회복시키거나 적들을 잠들게 하는 등 여러가지 활용법을 가진 '물의 마법'.

전투에서 펀치에 물렸을 때는 물론 필드를 이동하고 있을 때에도 회복 마법은 사용할 수 있기

단독 속성 마법

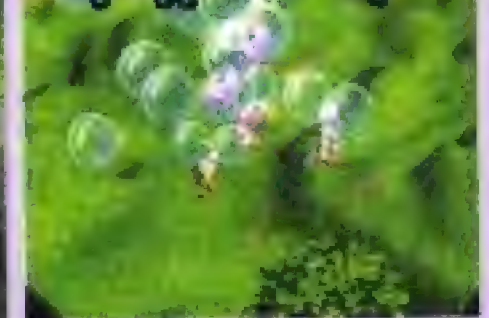
그러나 이제 본격적으로 「그랜드아」에 등장하는 여러가지 마법에 대해 자세히 알아 보기로 하자. 우선 가장 기본이 되는 '단독 속성 마법'으로 마나에그로 '속성'을 구입하면 곧바로 사용할 수 있으며 흙(土), 물(水), 불(炎), 바람(風) 등 네가지가 존재한다.

케로마(ケロマ)



○ 아군 1인의 HP를 회복

무나(ムナ)



○ 비누병을 만들어 적들을 잠들게 한다

마케로마(マケロマ)



○ 아군 전원의 HP를 회복

때문에 가장 사용할 기회가 많은 계통의 마법이라고 할 수 있다.

또한 이 계통의 마법은 레벨업할 때마다 HP의 최대치도 상승하기 때문에 HP가 적은 동료의 체력강화에 많은 도움이 된다.

흙(土)의 마법 : 방어적의 능력 다운계

지진을 일으켜 적에게 대미지를 주거나 적들의 다리를 붙들어서 그 자리에서 움직이지 못하게 하는 등 대지나 광물의 특성을 이용한 마법이 바로 '흙의 마법'이

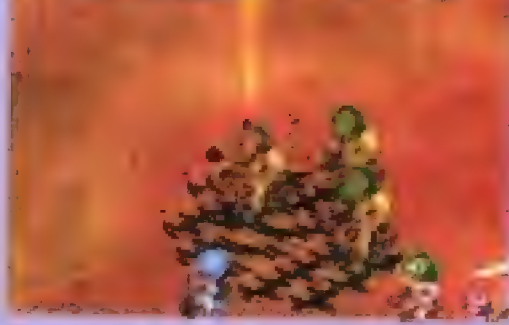
마나이드(マナイド)



○ 적을 지면에 묶어 움직이지 못하게 한다



그라킹(グラキーン)



○ 대지의 에너지를 뿌려 적을 공격

다. 또한 단순히 대미지를 줄뿐만 아니라 아군의 방어력을 올리는 마법 등도 익힐 수 있어 강력한 적을 만났을 때나 장기전이 예상

데프로스(デプロス)



○ 땅의 힘으로 적의 방어력을 저하시킨다

될 때 매우 유용하게 사용될 것이다. 그리고 이 마법의 패러미터가 올라가면 권력의 패러미터도 함께 상승한다.

불(炎)의 마법 : 공격계

열이나 화염의 특성을 이용한 마법이라면 RPG 팬들은 이미 그 효과를 짐작하고 있을 것이다. 공격 마법은 공격력이 낮은 동료의 보조 공격으로 활용할 수 있는 것은 물론 통상 공격이 먹히지 않는 강력한 적을 만났을 때에도 유용하게 사용할 수 있다. 따라서 파티 중 한명은 강력한 공격 마법을 사용할 수 있도록 배려해 두는 편이 전투에도 도움이 된다. 또한 불의 마법이 레벨업하면 그 캐릭터의 민첩성이 높아진다. 그러므로 전투 시에 민첩성이 떨어져 순서가 자주 돌아오지 않는 캐릭터에게는 이 불의 마법을 익히게 하여 민첩성을 높여 주면 아군 전체의 공격 회수도 많아지게 된다.



○ 불의 힘으로 적을 공격

바람(風)의 마법 : 이동계



○ 화오리 공격

대기나 바람의 힘을 이용해 기적을 일으키는 마법이 바로 '바람의 마법'이다. 화오리 등으로 광범위한 공격 마법으로도 사용되며 바람의 힘으로 이동력을 상승시키는 등



○ 외면 중앙에 거대한 화오리가 생겨 무위의 적들을 공격



○ 광범위한 적을 공격



○ 불구슬 공격

합성 속성 마법

두종류의 마법 속성이 일정치에 달하면 '합성 속성 마법'을 사용할 수 있게 된다. 하지만 속성이 조합에는 4가지 마법만이 적용되고 마법과 같이 불과 물 등 정면으로 대응되는 속성은 합성될 수 없다.

삼립 : 土+水, 이상 회복계

삼립 마법은 흙의 속성과 물의 속성을 가진 합성 마법으로 아군 캐릭터의 스테티스 이상의 회복을 주 목적으로 한다. 대지의 힘과 물의 흐름으로 '삼립'이 가진 장화 작용을 이끌어 내는 마법으로

로 단순히 이상을 치료하는 것 이외에도 적을 혼란에 빠뜨리거나 아군 캐릭터의 민첩성을 상승시키는 등 공격 보조계의 특징을 가지고 있다.



○ 적의 힘을 흡수해 공격을 저하시키는 마법



○ 삼립의 힘으로 적의 힘을 저하시킨다



○ 영토의 길로 적에게 대미지를 주는 마법

폭열 : 炎+土, 광범위 공격계

폭열 마법은 불의 속성과 흙의 속성을 가진 합성 마법으로 불이 가진 공격력과 대지의 장대함을 결합한 광범위 공격 마법이다. 따라서 이 합성 마법은 광범위 공격으로 주로 하며 그중에는 아군의 공격력을 상승시켜주는 공격 보조 마법도 있다.



○ 직경의 적을 중심으로 광범위 공격

메테오스트라이크 (メテオストライク)



○ 무주에서 온적을 뿌려 공격

'흙의 마법'과 마찬가지로 다방면으로 사용되는 마법이다. 또한 이 계통의 마법이 레벨업되면 HP의 최대치가 상승되기 때문에 HP가 낮은 동료의 체력을 강화시키는 데에도 도움이 된다.

○ 바람을 일으켜 아군 1명의 이동력을 상승시킨다

린낙(リンナ)



눈보라 : 風+水, 결빙 공격계

눈보라 마법은 바람의 속성과 물의 속성을 가진 합성 마법으로 적을 얼려 버리는 공격 마법이 메인이다. 물론 이런 공격 마법 이외에도 추위를 이용하여 이동력이나 민첩성을 다운시키는 공

파킨(氷キーン)

○ 마법도 얼리는 주위로 민첩성을 다운!

○ 몸도 얼리는 주위로 이동력을 다운!



사키어(シャキア)

○ 강력한 얼음 공격

적 보조세의 마법도 있으며 눈보라의 속성을 가지고 있기 때문에 눈이나 우박 등을 이용한 마법이 많다.

번개 : 風+炎, 전격계

번개 마법은 바람의 속성과 불의 속성을 가진 합성 마법으로 번개에 의한 적의 공격을 주로 한다. 불의 공격력을 번개로 바꿔 바람의 힘으로 이동력을 부여한 것으로 비교적 넓은 범위에 사용되는 것이 많다.

텐라이(テトライ)

○ 전구를 방전시켜 공격

라이가(ライガ)

○ 성스러운 번개로 공격

류라이(リュウライ)

○ 번개로 적 전기를 공격

기술의 습득

캐릭터들의 개성이 표출되어 보고만 있어도 재미있는 '기술(技)' 커맨드. 과연 이것은 어떻게 익히는 것일까? 해답은 의외로 간단. 숙련을 통해 얻을 수 있는 것이다. 예를 들어 검을 사용해 숙련도가 올라가면 검의 기술을 사용할 수 있게 되는 것이다.



○ 어떤 무기의 레벨을 올리면 기술을 얻을 수 있는 저 게임 체계가 필요하게 있다

캐릭터별 특기

'그랜디아'에 등장하는 개성적인 캐릭터들. 그들에게는 마법 이외에도 각자의 특기가 있다. 예를 들어 저스틴은 아류검술, 수우는 귀여운 푸이와의 합동 플레이 등 각자 개성에 맞는 특기를 가지고 있어 이를 전투에 활용할 수 있다.

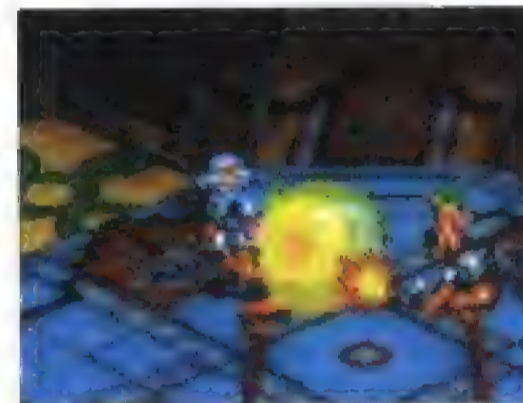
'기술(技)' 커맨드는 전투시에 마법과 같은 감각으로 사용

할 수 있지만 캐릭터가 처음부터 가지고 있는 특징이기 때문에 MP는 소모되지 않으며 MP와는 별도로 설정된 SP라는 '기 포인트'를 소비하게 된다.

이때 소비된 SP는 통상 공격을 반복하거나 적에게 대미지를 받으면 회복이 가능하다. 따라서 전투시 적절히 사용하면 싸움을 유리하게 이끌어 갈 수 있다.

수우와 푸이

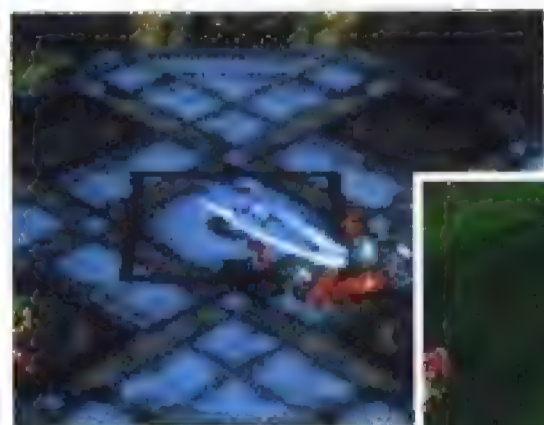
항상 수수께끼의 생물 '푸이'를 데리고 다니는 수우는 활동의 무기를 이용한 기술 이외에도 '푸이'를 사용한 기술도 연마할 수 있다.



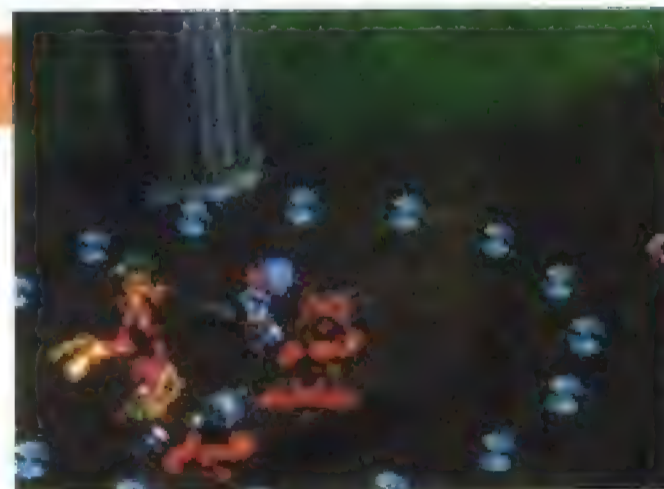
○ 푸이파이어(フイファイヤ) 푸이를 이용한 폭발 공격

저스틴의 '아류검술'

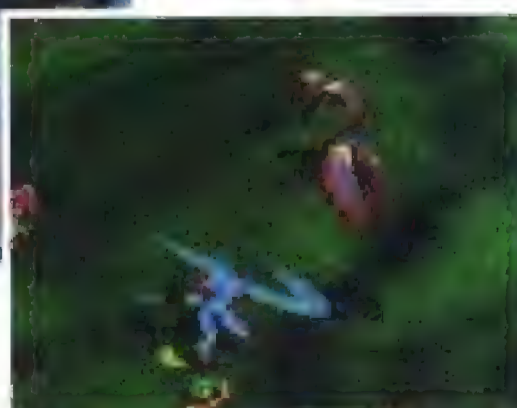
어릴 때부터 장난감 칼을 휘두르며 놀았던 저스틴의 특기는 역시 '아류검술'.



○ V슬래쉬(Vスラッシュ) 적 1인에게 큰 대미지를 주는 필살기



○ 쇼크웨이브(ショックウェーブ) 공에서 전기를 만들어 주위의 적들을 공격



○ W블레이크(Wブレイク) V슬래쉬 보다 강력한 필살기



그래픽	
캐릭터	
용미도	
독창성	

샤이닝 포스 III 시나리오

왕도의 거신

이제 며칠 후엔 대망의 RPG 「샤이닝 포스III」의 제 1부가 발매된다. 물론 헝그림 조금 늦게 구입한 유저라면 이미 「샤이닝 포스III」를 맛보고 있을 지도 모르겠다. 아무튼 이번달은 「그랜드디아」와 「샤이닝 포스III」 등 RPG 팬들에게는 행복한 달이다.

■ 제작사: 세가 ■ 장르: RPG ■ 현지 발매일: 97년 12월 11일 ■ 현지 발매가: 4,800엔



EX 대미지 시스템은 무엇인가?

이번호에는 「샤이닝 포스III」의 발매를 눈 앞에 두고 있기 때문에 새로운 「EX 대미지 시스템」을 위주로 전투 시스템과 마법 등을 정리해 보았다. EX 시스템은 무기의 상성 효과를 반영한 것으로 이 「EX 대미지」 시스템을 얼마나 잘 활용하는가에 따라 「샤이닝 포스III」의 승패가 결정될 것이다.

무기의 상성 시스템!

III에서 새롭게 채택된 「EX(엑스트라) 대미지 시스템」은 칼, 도끼, 창 등 3계통의 무기가 가위바위보와 같이 서로 물고 물리는 상성의 관계를 나타내는 것이다. 물론 이외의 무기에도 일정관계가 설정되어 있어 EX 대미지를 줄 수 있는 상대를 미리 맵 상에서 확인할 수 있다.

캐릭터별 EX 필살기

무기나 캐릭터의 상성에 따라 발생하는 EX(엑스트라) 대미지. 이것은 상대에게 많은 대미지를 줄 수 있는 것은 물론 무기 필살기의 발생율도 높여 준다. 이번에는 EX 대미지에 의해 발생하는 무기 필살기를 캐릭터별로 정리해 보았다.

신비오스(シンビオス)

블레이드계의 무기 필살기 「히트 버너(ヒートバーナー)」에 이어 스위드(ソード)계 무기 장비시에 습득할 수 있는 필살기 「소닉웨이브(ソニックウェーブ)」를 방출하는 신비오스.

○필살기는 랜덤으로 작동한다



○필살기 시동!!



비행기 캐릭터다!

헤이워드(ヘイワード)

아처인 헤이워드는 비행계의 캐릭터에게 EX 대미지를 줄 수 있다. 궁계의 무기 숙련도가 올라가면 「후리즈어로(フリーズアロー)」라는 필살기를 사용할 수 있다.



○수많은 얼음 조각이 적을 습격하는 「후리즈어로(フリーズアロー)」

어쌔신(アサシン)

EX 대미지는 적으로부터 공격을 받을 때도 발생한다. 스위드계 무기인 「나이프」를 장비한 어쌔신은 엑스계의 무기를 장비한 오브라이트



○2장의 나이프를 장비한 어쌔신

EX 대미지 시스템

기타 무기 상성 관계



스워드(ソード) 계

창에게 EX 대미지를 받는다
도끼에게 EX 대미지를 준다

기타 무기 상성 관계
궁(弓)계 무기 > 비행계 캐릭터
십비(鎧)계 무기 > 언데드 캐릭터



스피아(スピア) 계

도끼에게 EX 대미지를 받는다
칼에게 EX 대미지를 준다



엑스(アックス) 계

칼에게 EX 대미지를 받는다
창에게 EX 대미지를 준다



○ EX 대미지가 발생하면 이런 효과가 나타난다



○입살저리는 뜻을 가진 아서신의 필살기

에게 무기 필살기인 '포이즌 어택'을 줄 수 있다.

최신 전투효과 화면 공개!

이번에는 신비오스의 동료 중에서 승려 캐릭터인 칸(カン)과 그레이스(グレイス)의 특수 공격과 마법 효과를 소개하도록 한다. 회복 마법, 직접 공격, 공격 마법 등 거의 모든 능력을 가진 승려 캐릭터. 이번 III에서는 무대가 종교의 성지인 에루베셈이기 때문인지 지금까지는 없었던 신비적인 기술이나 마법이 새롭게 채용되었다.

무기 숙련 필살기

산탄낙종각

몽크(수도사)인 칸이 그라브(Grab)계의 무기를 장비했을 때 익힐



○크로우계의 필살기 '천룡공무조'

○격의 격투 액션과 같은 '산탄낙종각'

수 있는 필살기. 함께 소개하는 '천룡공무조'와 같이 격투계의 기술이다. '천룡공무조'가 공중 콤보라면 '산탄낙종각'은 지상의 적을 공격하는 난무계의 기술이다. 이 두가지 기술은 거의 격투 액션 게임을 방불케 한다.

회오리게 마법

엘브라스터

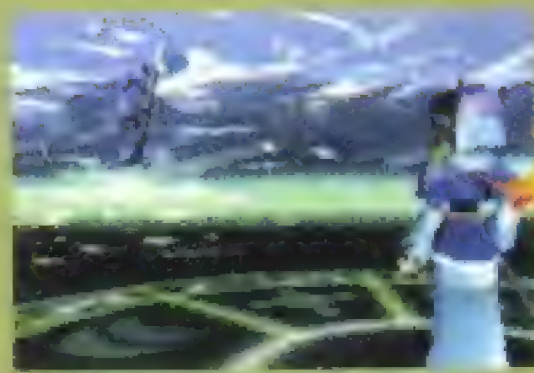
거대한 회오리를 일으켜 그 안에서 생성되는 진공으로 적을 공격하는 마법. 승려가 익힐 수 있는 소수의 공격 마법 중 하나로 '사이닝' 시리즈의 전통적 마법이다. 이 '엘브라스터' 역시 이번

「왕도의 거신」에서 폴리곤화되어 더욱 화려한 장면을 연출한다.

○거대한 회오리게 적 습격을 날려 버린다



○주위까지 이동해 되면서 마법의 사통을 엮고



신 호환 마법

타나토스

죽음과 천동을 담당하는 '타나토스'를 소환하는 신 호환 마법. 작은 타나토스의 손에서 발생하는 천동에 의해 대미지를 받게 된다.



○저녁까지 몰아넣은 기쁨과 같은 형태로 무언개 올라 온다



○어 네역이 바로 '타나토스'

OPENING

한편의 영화같은 오프닝!

하늘을 덮어 버릴 만큼의 수많은 익룡들이 주인공의 머리 위를 지나가고 불타 오르는 요새 앞에 서 있는 의문의 괴물체. 잠시 후 유적을 뛰어 다니는 제 1부의 주인공 신비오스가 등장한다. 이렇게 아름다운 CG는 「사이닝 포스 III -왕도의 거신-」의 세계관과 앞으로 전개될 이야기를 암시하는 오프닝의 일부이다. 과연 이 고대 유적에는 어떤 수수께끼가 잠들어 있는 것일까? 그러면 오프닝의 일부를 함께 감상해 보도록 하자.



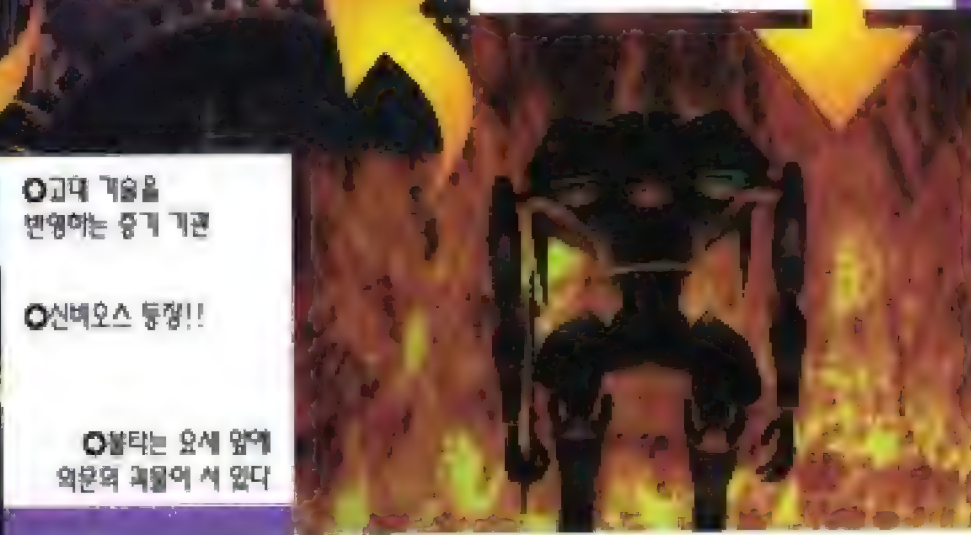
○눈을 뒤덮은 익룡



○고대 기술을 반영하는 중기 거관

○신비오스 등장!!

○불타는 요새 앞에 의문의 괴물여 서 있다



그래픽	
캐릭터	
용미도	
독창성	



PS 아니도 안부럽다!

랑그릿사 -드라마틱 에디션-

그동안 세탄으로 II와 III가 나왔지만 랑그릿사팬이라면 PS로 발매된 「I & II」에도 구미가 당기기 마련이다. 하지만 더이상 PS로 눈길을 돌릴 필요가 없어졌다. 바로 PS용 「I & II」에 플러스 알파를 더한 소프트가 SS로 나오기 때문이다.

■ 제작사: 메사아 ■ 장르: 시뮬레이션 RPG ■ 현지 발매일: 98년 2월 예정 ■ 현지 발매가: 6,300원



스토리 중시형 시뮬레이션 RPG

「랑그릿사」 시리즈는 여러가지 시나리오를 클리어해 가면서 하나의 장대한 스토리를 체험하는 시뮬레이션 RPG이다. 특히 이번작은 랑그릿사의 원류인 「I」과 「II」를 제목 그대로 드라마틱한 어레인지로 가한 작품으로 PS용보다 훨씬 높은 게임성을 보여 준다. 과연 어떤 부분이 드라마틱 어레인지되었을까?

새로운 표정 연출!

우선 이번작에서는 「I & II」의 그래픽이 개선되었다. 이미 국내에



전역 세팅 화면

전투시의 얼굴 그래픽도 물론 변경되었다

이제 좀 더 다양한 표정 연출이 가능해진다



PS용보다 훨씬 높은 게임성

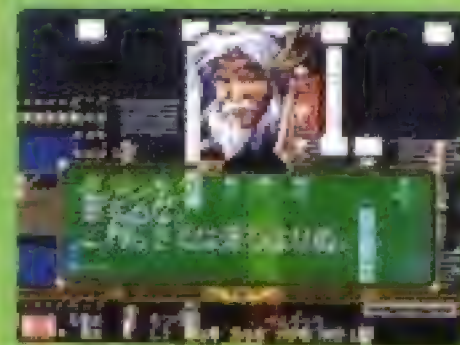


EPISODE 2

에피소드 2는 에피소드 1의 수백년 후가 무대이다. 마법 알하자드를 부활시킨 어둠의 왕자 '보젤'은 레이갈드 왕국과 손을 잡고 대륙을 재패하려는 야욕을 꿈꾸게 된다. 플레이어는 또다시 성경을 손에 넣고 어둠의 세력을 저지해야 한다.

EPISODE 1

무한의 힘을 가졌다는 전설의 성검 '랑그릿사'. 랑그릿사를 지키는 빛의 후손과 '랑그릿사'를 빼앗아 세계를 재패하려는 달시스 제국 그리고 그 배우에 가려진 어둠의 세력. 플레이어는 왕자 레인이 되어 세계의 평화를 지켜야 한다.



개선된 그래픽이 많이 개선되었다

잠깐 소개



도 게임 매니아들에게는 널리 알려진 '우루시하라 사토시'의 설정을 기초로 얼굴 그래픽을 새롭게 개선한 것이다. 얼굴 그래픽은 주요인물 이외의 캐릭터도 개선되어 「I & II」를 플레이해 보지 못한 유저는 물론 이미 다 해 본 유저에게도 신선한 느낌을 줄 것이다.

드라마성을 중시한 연출!

타이틀부터 「드라마틱 에디션」이

라고 밝힌 만큼 「I & II」보다는 훨씬 더 드라마성에 중점을 두었다. 또한 게임의 스피드와 세이브시의 속도도 개선되어 게임을 더욱 재미있게 즐길 수 있도록 제작중이다.



타이틀부터 드라마틱(?)인 느낌...

잠깐 소개



워병의 수도 증가하고 그래픽도 오리지널이다





파랜드 사가

●TGL ●97년 12월 18일
●6,800원

높은 스토리성으로 인기를 모으고 있는 '파랜드' 시리즈의 최신작이 새턴으로 등장한다. 특히 이번에는 그동안의 2D 맵에서 한층 높은 전략성을 위해 3D 맵이 채용되었으며 시점은 쿼터뷰로 진행된다.



스타링 오디세이

●레이 포스 ●미정
●미정

신과 인간 그리고 마족의 장대한 테마를 다루고 있는 화제작 '스타링 오디세이'. 모두 3부작으로 구성될 예정이며 이제 그 첫번째 작품이 서서히 모습을 드러내고 있다.



마도 이야기

●컴파일 ●미정
●5,800원

인기 퍼즐게임 '뿌요뿌요'의 귀여운 캐릭터들이 총출동하는 RPG 게임. 벌써부터 새턴용 한글판 발매가 거론될 만큼의 기대작으로 필드는 2D에 위에서 내려다 보는 일반적인 시점이 채용되었다.



크로스 더 배틀액션 포 스테이션

●아테나 ●97년 12월 18일
●5,800원

일본의 인기 만화 '크로스'의 분위기를 잘 살린 코믹 액션게임. 기본 스토리는 원작 만화를 기초로 했으며 2인 동시 플레이가 가능한 횡스크롤 격투형 액션 게임이다. 간단한 조작으로 여러가지 공격이 가능하며 게임에 등장하는 사물도 무기로 사용가능!



아스트라 슈퍼스타즈

●신소프트 ●97년 12월 11일
●5,800원

대전의 무대는 '베를 필드'라고 불리는 가공의 공간으로 공중전을 중시한 신감각 격투 액션이다. 파스텔톤의 귀여운 캐릭터들이 등장하며 손쉬운 조작으로 점차 늘어나는 여성 게이머나 초보자들도 부담없이 즐길 수 있다.



리얼바우트 아방전설 스페셜

●SNK ●97년 12월 23일
●5,800원

SNK의 인기 격투액션 '리얼바우트'가 드디어 새턴으로 등장한다. 특히 이번 새턴용은 연속기나 필살기의 연습이 가능한 프랙티스 모드도 물론 존재하며 가스 하위드를 처음부터 사용할 수 있다고 한다.



R?MJ - 더 미스터리 호스피탈

●밴다이 ●97년 12월 18일
●6,800원

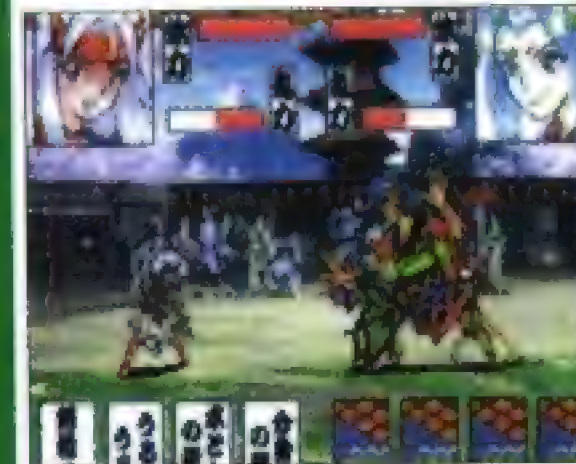
최신 설비를 갖춘 'S.T 병원'에서 공포와 스릴이 넘치는 탈출극이 전개된다. 파티는 주인공 하지메와 친구 두명 그리고 간호원으로 구성되며 물론 탈출에 실패하면 곧바로 게임오버.



마비우스 프리헨시오 -하트의 기분-

●NEC 인터내셔널 ●98년 1월 예정
●미정

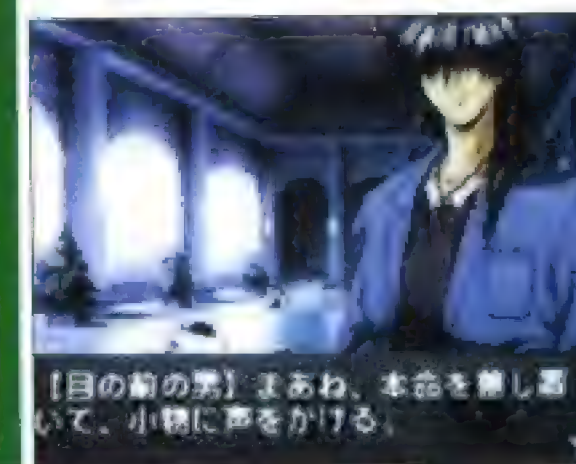
원작의 분위기를 잘 살린 코믹한 분위기로 호평을 받았던 '사이' 시리즈의 제 2탄. 이번에는 구성이 안좋은 시나리오를 더욱 파워 업시켜 완벽한 2개의 시나리오로 등장한다. 그리고 이번에는 시계 기능이 추가되어 게임 중에 알람기능까지 가능하다고 한다.



아가씨 포물첩

●CSK 중앙연구소 ●98년 2월 예정
●5,800원

플레이어는 아직 설이 들지않은 소녀 '란'을 전투나 미니 게임 등을 통해 어엿한 한사람의 뉘를 할 수 있는 아가씨로 만드는 것이 이 게임의 목적이다. 코믹 애니메이션풍의 어드벤처로 선택지와 미니 게임, 전투 등의 결과에따라 여러가지 엔딩이 등장.



이브 더 로스트 원

●이마디오 ●98년 3월 예정
●7,800원

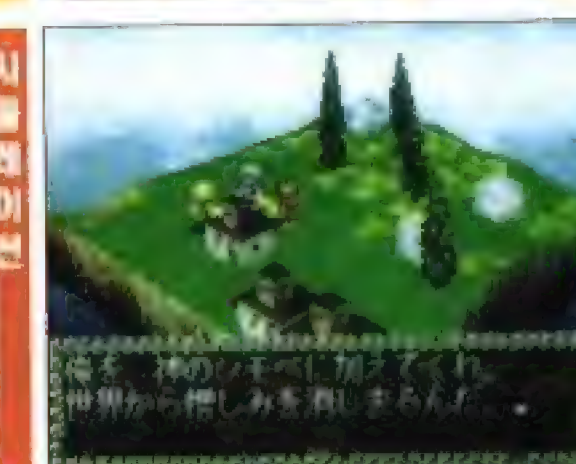
'이브 비스트 에러'의 속편이 공개되었다. 코지로와 마리나, 두사람의 시점으로 게임이 진행되었던 전작과 같이 이번에도 '멀티 사이트 시스템'이 채용되었으며 이번에는 새로운 주인공이 등장할 예정이다. 과연 전작에서 풀리지 않았던 수수께끼는 풀리게 되는 것일까?



더 하우스 오브 더 데드

●세가 ●98년 봄 예정
●미정

아케이드 히트작은 반드시 이식한다는 세가의 기본방침을 다시한번 확인시켜준 '더 하우스 오브 더 데드'의 이식발표. 아직 세부적인 사항은 하나도 공개되지 않았지만 그동안 잠잠했던 건 슈팅이 등장한다는 것만으로도 즐거운 일이다.



솔로 크라이시스

●핀테드 ●98년 1월 22일
●5,800원

맵 플리어 타입의 시뮬레이션 게임. 등장하는 맵에는 바위, 호수, 신전 등이 존재하여 전투에 많은 영향을 미치게 된다. 전략성 게임을 즐기는 유저라면 반드시 도전해 볼만한 게임이다.



소프트 평가

두근두근7이란?

이번에 발매되는 두근두근7은 일본 신 소프트웨어 발매된 새틴용 아케 격투 게임인 '와쿠와쿠7'을 한글화한 것이다. 이미 챔피언에서도 지난 8월호에 일본판 '와쿠와쿠7'을 집중 공략한 바 있으므로 '두근두근7'의 플레이에 많은 도움이 될 것이다.

두근두근7은 독특한 캐릭터들과 여러 가지의 패러디 즉 다른 격투 게임들을 코믹하게 흉내내어 표현한 시스템으로 큰 인기를 끌었던 게임이다. 또한 캐릭터



우영시스템 로고



두근두근7이라는 공식이 반영된 로딩 화면

필살기, 줄거리, 대화 등이 철저하게(?) 코믹한 표현으로 되어 있기 때문에 누구나 즐겁게 웃으며 즐길 수 있는 게임이라고 할 수 있다.

한글화 평가

프롤로그 로고, 대사 등 모든 부분이 한글화되어 있다. 전원을 켜면 나오는 두근두근7의 프롤로그를 보면 드래곤 볼의 패러디임을 알 수 있다. 전설의 두근두근 볼 7개를 모으면 소원을 이룰 수 있다는

대로 시작하는 프롤로그는 이 게임의 개그(?)가 시작된다는 것을 알려주는 것이기도 하다. 두근두근7이라는 로고는 다시 만들었다는 느낌을 주지 않을 정도로 상당히 예쁘게 만들어져 있는 편이다. 특히 대전 화면 위에서 돌실돌실 떠다니는 로고는 정말 깨물어주고 싶을 정도다.

최근의 격투 게임은 캐릭터의 개성적



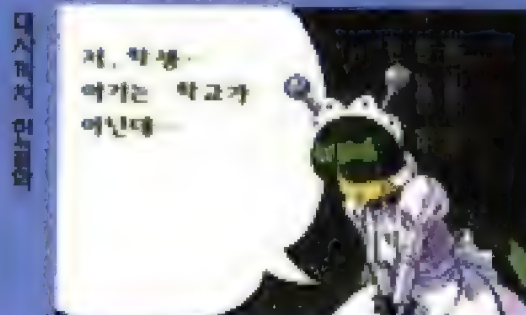
공중에 떠다니는 한글화 로고



우연히 그 중의

두근두근7의 줄거리

인 승리 포즈 등 싸우기 전과 싸운 다음에 특정한 대사가 나오며 주인공의 성격을 어느정도 엿볼 수 있게 해주는데 두근두근7에서도 예외는 아니다. 두근두근7에서의 대사는 하나부터 열까지 개그로 이루어져 있기 때문에 한글화가 더욱 반갑다. 그 우스운 대사들을 이제 마음껏 즐길 수 있게 된 것이다.



대사 화면

플레이 때마다 느껴지는 두근거리는 코믹함

한글판 「두근두근7」

우영시스템의 새로운 한글판 게임인 '두근두근7'이 그 모습을 드러냈다. 이번에는 완성품이 아닌 미스터 버전을 플레이해 보고 평가를 하였지만 이걸말에는 유저들의 직접 한글판 '두근두근7'을 시서 플레이할 수 있다고 한다. '두근두근7'은 '미스터', '얼어죽도', '일베트 오딧세이' 의견 을 이은 4번째 한글판 새틴 게임으로 이제는 유력도 한글판 게임을 즐길 때가 되었다는 생각이 든다.



두근두근7의 패러디

두근두근7은 패러디 격투 게임이라 해도 과언이 아니다. 스파 사리즈의 인기 격투 캐릭터인 류를 패러디한 베게 모양의 캐릭터 보너스군(필살기 그리고 초필살기



이 캐릭터들이 등장한다



게임 장면은 와쿠와쿠7과 동일하다

까지도 패러디했다.물 비뚤어 보물을 찾아다니고 독일군과 대립하는 언디어나 존스의 패러디 캐릭터. 어린 아이를 좋아하는 이웃집 토토로의 패러디 캐릭터 등 플레이어의 마음껏 웃을 수 있는 요소가 가득하다. 더구나 두근두근7의 캐릭터들이 싸우게 되는 원인은 '전설의 두근두근 볼'도 결국은 드래곤 볼의 패러디이다.

음성 평가

두근두근7은 음성까지도 한글화했다. 음성이 어디 나오나고 물을 수도 있겠지



음성을 들릴 수 없는 것이 너무 어렵다

만 여기서 말하는 음성은 대전 중에 나오는 필살기 기합소리, 비명소리, 캐릭터의 공시명대는(?)소리 등이다. 캐릭터 성격에 맞는 성우(?)를 적절히 배치했기 때문에 게임을 더욱 즐겁게 해주는 요소가 된 다 물론 음성 역시 듣고 있으면 뒤로 자빠질 정도로 우습다.

이런 점이 제품판에 반영되었으면...

물론 아직 완성품이 아니기 때문에 약간의 문제점이 체크되었다. 우선 음성이 나오는 부분에서 약간의 노이즈(잡음) 현상이 있는 것 같다. 격투 게임에서의 음성은 게임의 분위기와 호쾌함을 더해 주는 것이기 때문에 맑은 소리로 샘플링되어 있어야 한다.

그리고 일본어판 '와쿠와쿠7'의 경우 필살기, 초필살기 등의 이름까지도 개그적인 요소로 무장하고 있다. 단순해 웃기



약간 필살기 이름이 없다.

는 단어의 사용은 물론 동음 이의어를 사용한 개그가 돋보였다. 이러한 필살기 이름도 적절하게 한글화(번안)되어야 하는데 아직은 그렇게 많이 못가지는 못한 것 같다. 캐릭터 선택 화면에서 필살기를 보여 주는데 아직 필살기의 이름은 하나도 첨해지지 않았다

그러나 이러한 약간의 문제점을 제외하면 한글화의 성적은 비교적 높은 수준이라고 할 수 있다. 일부 유저들 중에는 격투 게임을 왜 한글화 하나 라고 생각하는 유저도 있을 지 모르지만 그런 유저들은 일단 한번 플레이해 보고 다시 이야기하기 바란다. 그러면 격투 게임에서의 한글화가 얼마나 중요하지 곧 알 수 있을 것이다.

「두근두근기」의 티세로 알아보는

메이드 복장 벗기기!

우영시스템에서 드디어 새로운 한글판 게임인 「두근두근기」을 발매한다. 이미 게임을 플레이해 본 유저라면 이 게임에 등장하는 캐릭터인 '티세'를 잊지 못할 것이다. 메이드라는 설정이 약간 수줍은 듯한 이미지의 티세. 특히 주사기로 플레이어의 체력을 흡수할 때는 화가 난다기 보다는 그냥 취버리고 싶은 생각이 앞서기도 한다. 그럼 '티세'를 중심으로 일부 매니어들을 유혹하는 '메이드'란 무엇인가에 대해 알아 보기로 한다.

티세의 탄생 스토리

티세 본보로 조가 해 세 상에 태어 난 것은 지금으로부터 7년 전 어느 아침이었다. 본보로 조가의 자갈기라인

동인형은 필사적으로 치료법을 찾았지만 오랫동안 실험에 사용된 약물의 부작용이 복잡하게 얽혀있어 도저히 손 쓸 방도가 없었다. 그러는 동안 박사의 병세는 점점 악화되어 가고 여러가지 방도를 강구하고 있을 때 티세의 머리속에서 한 가지 기억이 떠올랐다. 그것은 바로 예전에 박사가 보아준 황금색으로 빛나는 불가사의한 구슬의 기억이었다. 그 비밀만 알아내면 어떤

소도 이룰 수 있는데, 가령 티세의 신체를 인간의 몸으로 바꾼다거나... 그리고 두 손에 구슬을 들 수 있는 새로 티세는 집을 나왔다. 꼭 더딘가에는 이 구슬의 비밀을 알고 있는 사람이 있을 것이라고 믿고 박사의 병을 치료하기 위해 새로운 모험을 떠나게 된 것이다.

메이드와 유니폼

메이드라고 하면 우선 메이드복

장(에프론 드레스)에 작은 메이드 모자를 쓴 것이 기본적인 이미지일 것이다. 메이드의 기원과 함께 이 메이드 복장에 대해서도 그 기원은 확실하지 않다. 단지 그 기원은 옛날부터 유복하지 않은 가정의 여성, 즉 약간 빈곤한 가정의 주부 복장이었을 것이라는 주장이 일반적이다. 물론 머리카락이 화려해지지 않도록 방지하는 모자와 에프론이 그것이다. 디자인면으로는 소유성

즉, 주인을 위해 일한다는 것을 표시하기 위한 통일된 제복이라는 실용적인 면과 동시에 주인의 센스를 잘 나타내고 있다. 기능면은 일반 드레스와는 달리 더러워지기 쉬운 모자, 에프론, 옷깃, 커프스 등을 따로 분리시켜 더러운 부분만을 각각 쉽게 바꿔입을 수 있도록 한 경제성과 청결함을 강조시켰다. 이러한 특징은 메이드 복장 외에도 소녀들이 입는 에프론 드레스 즉 '엘리스'복장과 초기의 간호사에 복장 등으로 계승되어 왔으며 메이드 복장이 기능면에서나 디자인면에서나 무엇보다 뛰어난다는 것을 보여주는 증거이다.



메이드 모자
티세의 경우는 금속제 메이드 모자를 쓰고 있다. 메이드의 모자는 머리카락이 들리내리지 않도록하거나 머리카락이 떨어지는 것을 방지하기 위한 것이다. 앞 머리를 눌러 뜨리고 있기 때문에 머리카락이 생각할지도 모르지만 조금은 누르고 있기 때문에 생긴 것이다.

목걸이와 팔찌
보통 메이드 유니폼에는 커프스와 옷깃이 있다. 검은 구두의 볼트는 티세에게 어울리지 않는다고 생각할 수도 있지만 의외로 너무너무 잘 어울린다. 메이드의 목걸이나 팔찌는 사실 액세서리라고 보다는 면장 수종이나 주인에 대한 '구속'의 의미를 반영하는 듯하다.

드레스
검정 혹은 검색의 원피스. 아니면 브라우스와 스커트가 일반적이다. 보통 우릐 밑에 까지 오는 것이 기본이며 티세의 경우에도 평범하지만 앞가슴에서 목으로 걸친 아이베크에 지퍼를 달아 조금 특이한 디자인으로 만들어졌다. 청보라색인 것도 한가지 포인트이다.

양말 또는 스타킹
양말이나 스타킹은 원색과 검정으로 의견이 나누어지지만 실용성이나 이미지면에서는 우선 원색이 일반적이라고 할 수 있다. 하지만 옷이 검정색인 경우와 검정색도 잘 어울린다. 티세의 경우는 역시 나이나 이미지에서도 원색일 수밖에 없다.

에프론
에프론은 역시 원색으로 앞가슴까지 덮어준다. 등에 묶은 큰 리본도 메이드의 기본이다. 티세의 것은 장식에 없는 심플한 것이지만 어디까지나 메이드인 것을 강조하는 가장 보편적인 에프론이라고 할 수 있다.

이제 7번째로 이상적인 메이드를 만들었으므로 박사는 조용히 연구에 몰두할 수 있으리라 생각했지만 그게 생각대로 되지는 않았다. 어느날 아침 박사가 병에 걸린 것이다. 의식을 잃고 잠자리에 누워있는 박사를 치료하기 위해 모든 자



SS 액션 리플레이 코드

더 로스트 월드



- F6000924 C306 마스터 코드
- F6002800 0000 마스터 코드
- 36065820 0064 LIVES 99
- 360654AB 007F 라이프 게이지 줄지 않는다
- 36004149 00FF 인스턴트 MAX
- 16065940 03E7 KILL 999
- 36065942 00FF TRIES 255
- 36065945 0064 SKILL 100
- 36064950 0001 DNA 획득 반드시 가능
- 16065976 03E7 로켓탄 999
- 1606597A 03E7 신경가스탄 999
- 1606597E 03E7 프링탄 999
- 16065982 03E7 그레네이드탄 999
- 16065986 03E7 조깅탄 999
- 1606598A 03E7 화염방사기 999
- 160654F8 017F (이지) 모든 스테이지 선택 가능 & 모든 DNA
- 16065630 017F *2EX씩 변경해 주세요
- 16065532 017F (노말) 모든 스테이지 선택 가능 & 모든 DNA

- 1606556A 017F *2EX씩 변경해 주세요
- 1606556C 017F (하드) 모든 스테이지 선택 가능 & 모든 DNA
- 160655A4 017F *2EX씩 변경해 주세요

데드 오어 얼라이브

- E0000040 C306 마스터 코드
- B6002800 0000 마스터 코드
- 1600E6F0 00C8 (1P) 라이프 줄지 않는다
- 1600E6F0 0000 (1P) K.O
- 1600E748 00C8 (2P) 라이프 줄지 않는다
- 1600E748 0000 (2P) K.O
- 36013B1A 0001 라이도 사용 가능
- 360138D9 00FF 모든 옵션 언디
- 36014136 0005 (잭) 울 코스튬
- 36014137 0005 (하이부사) 울 코스튬
- 36014138 0008 (타나) 울 코스튬
- 36014139 0005 (겐 푸) 울 코스튬
- 3601413A 0009 (레이 팡) 울 코스튬
- 3601413B 0005 (잔 리) 울 코스튬
- 3601413C 0005 (바리만) 울 코스튬
- 3601413D 0009 (카스미) 울 코스튬

레이어 섹션2

- E0000047 0000 마스터 코드
- B02FF800 0000 마스터 코드
- 1607D1B2 1000 (1P) SP 줄지 않는다
- 3607D1B5 0005 (1P) 남은 기체 줄지 않는다
- 1607D85C 0001 (1P) 무적
- 3607D1B7 0005 (1P) 쇼트 MAX
- 1607D190 0008 (1P) 록 온 게이지 MAX (R-GRAY0 & 1)

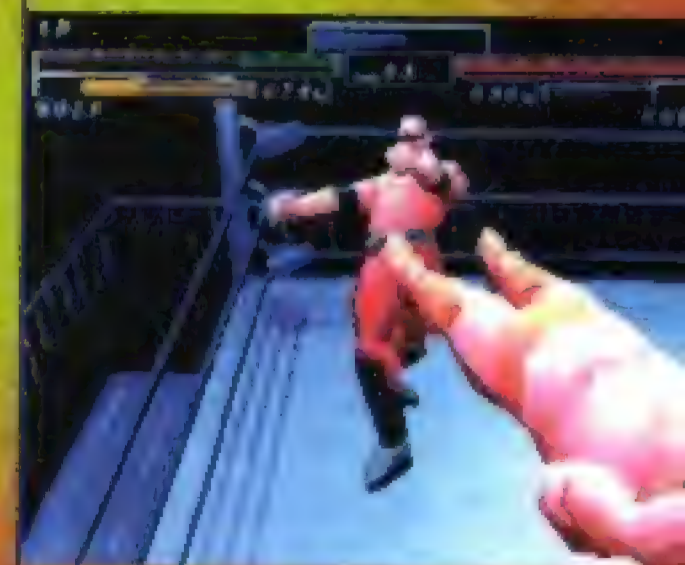


- 1607D190 0010 (1P) 록 온 게이지 MAX (R-GRAY1)
- 1607CA32 1000 (2P) SP 줄지 않는다
- 3607CA05 0005 (2P) 남은 기체 줄지 않는다
- 1607D00C 0001 (2P) 무적
- 3607CA07 0005 (2P) 쇼트 MAX
- 1607CA10 0008 (2P) 록 온 게이지 MAX (R-GRAY0 & 1)
- 1607CA10 0010 (2P) 록 온 게이지 MAX (R-GRAY1)
- 3607C984 0009 크레딧 줄지 않는다

전일본 프로레슬링

- E0000040 C306 마스터 코드
- B6002800 0000 마스터 코드
- 16035788 270F (1P모드) 인기 최대
- 1609C5AC 0400 (1P&VS모드) 1P 투기 게이지 관계없이 기술 사용 가능
- 1609CB50 0400 (1P&VS모드) 2P 투기 게이지 관계없이 기술 사용 가능
- 3609C5B9 0000 (1P&VS모드) 1P 목에 상처나지 않는다
- 3609C5BA 0000 (1P&VS모드) 1P 오른쪽 팔꿈치에 상처나지 않는다
- 3609C5B8 0000 (1P&VS모드) 1P 왼쪽 팔꿈치에 상처나지 않는다
- 3609C5BC 0000 (1P&VS모드) 1P 허리에 상처나지 않는다
- 3609C5BD 0000 (1P&VS모드) 1P 오른쪽 무릎에

- 상처나지 않는다 (1P&VS모드)
- 3609C5BE 0000 (1P&VS모드) 1P 왼쪽 무릎에 상처나지 않는다
- 3609CA5D 0064 (전 모드) 2P 목에 상처나지 않는다
- 3609CA5E 0064 (전 모드) 2P 오른쪽 팔꿈치에 상처나지 않는다
- 3609CA5F 0064 (전 모드) 2P 왼쪽 팔꿈치에 상처나지 않는다
- 3609CA60 0064 (전 모드) 2P 허리에 상처나지 않는다
- 3609CA61 0064 (전 모드) 2P 오른쪽 무릎에 상처나지 않는다
- 3609CA62 0064 (전 모드) 2P 왼쪽 무릎에 상처나지 않는다
- 160405EA FFFF (FEATURING 모드) 기술 포인트 최대
- 160405DA FFFF (FEATURING 모드) 인기 최대
- 360405CF 0000 (FEATURING 모드) 목에 상처나지 않는다
- 360405D0 0000 (FEATURING 모드) 오른쪽 팔꿈치에 상처나지 않는다
- 360405D1 0000 (FEATURING 모드) 왼쪽 팔꿈치에 상처나지 않는다
- 360405D2 0000 (FEATURING 모드) 허리에 상처나지 않는다
- 360405D3 0000 (FEATURING 모드) 오른쪽 무릎에 상처나지 않는다
- 360405D4 0000 (FEATURING 모드) 왼쪽 무릎에 상처나지 않는다



Cheat Codes For Ss User!

데드오어 얼라이브

숨겨진 스테이지

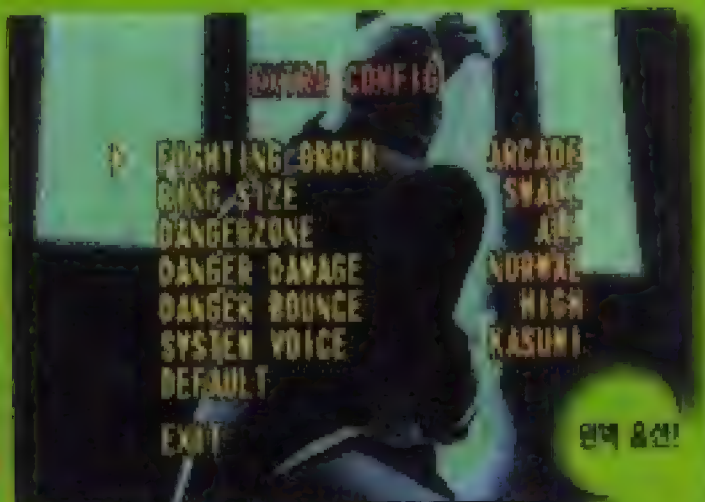
티나를 사용해 노멀 이상의 난이도로 한번 클리어하면 미국 서부의 카우걸(?) 복장을 선택할 수 있게 될 것이다. 이 상태에서 아래의 조건을 만족시키면 숨겨진 웨스턴 스테이지에서 대전할 수 있게 된다.

- 아케이드 모드에서 플레이 중에 난입되었을 때
- VS 모드의 최종 대전을 프락에서 시작했을 때
- VS 모드에서 계속 승리해 나갔을 때



엑스트라 콘피그!

우선 아래 표의 출현 조건을 만족시키면 옵션에 엑스트라 콘피그가 나타나게 된다. 엑스트라 콘피그는 6가지 설정을 변경할 수 있으며 조건은 A, B 둘 중 하나만 만족시키면 된다.



슈퍼 로봇대전F

폭주 초호기 조종 가능!

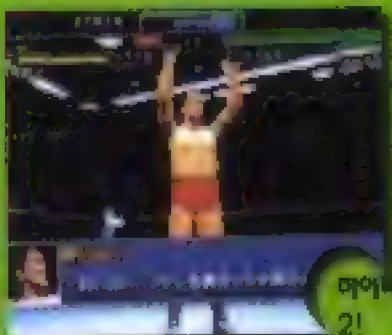
예바 초호기의 HP가 0이 되면 플레이어가 조종할 수 없는 폭주 상태가 된다. 이 폭주한 초호기의 HP가 0이 되면 보통 초호기로 다시 되돌아 간다. 그후 다시 초호기의 HP를 0으로 만들고 폭주시켜 보자. 그러면 폭주 상태의 초호기를 플레이어가 조종할 수 있게 된다.



전일본 프로 레슬링

하이퍼 바바 1호, 2호 등장!

1P 모드를 한번 클리어한 레슬러로 다시 플레이하면 3관전 이외의 시합에서 랜덤으로 하이퍼 바바 1호가 등장한다. 1호에게 또 이기면 하이퍼 바바 2호가 랜덤으로 등장하게 된다. 하이퍼 바바 2호와 시합을 마치고 VS 모드의 레슬러 선택 화면에서 바바에 커서를 맞추고 L을 누르면 하이퍼 바바 1호, R을 누르면서 결정하면 하이퍼 바바 2호를 사용할 수 있다.



독자 금단의 비법

디자이너 사운드 테스트!

우선 세턴용 '디자이너'의 두번째 CD를 플레이한 상태에서 L, R, 스타트 버튼을 눌러 보자. 그러면 디자이너의 BGM을 감상할 수 있다. 그리고 디스크2의 오프닝이 흐를 때 X, A, R을 누르면서 스타트를 누르면 CG를 감상할 수 있다.

주소: 서울특별시 영등포구 영선동 219-311



스트리트파이터 콜렉션

등장 캐릭터 순서 변경!

'제로2 대쉬'의 서바이벌 모드에서 캐릭터 선택시에 L이나 R을 누르면서 결정해 보자. 그러면 대전 순서가 바뀌게 된다. 대전 순서는 보통 형태를 포함 3가지.



항목	효과	출현 조건
파이팅 오더	아케이드 모드의 적 등장 순서 결정	A. 타임어택 모드를 5분 이하로 클리어 B. 게임시간 40시간 초과
립 사이즈	립의 크기 설정	A. 아케이드(노멀) 모드 1회 클리어 B. 게임시간 3시간 초과
데인저 존	데인저 존의 크기 설정	A. 아케이드 버스트 모드를 1회 클리어 B. 게임시간 6시간 초과
데인저 데이지	데인저 존의 폭발 데이지 조절	A. 서바이벌 모드에서 10이상 승리 B. 게임시간 10시간 초과
데인저 바운스	데인저 존의 바운드 높이 조절	A. 네임 엔트리에 'DOA' 입력 B. 게임시간 20시간 초과
시스템 보이스	시스템 보이스를 카스미로 설정	A. 트레이딩 모드 제외 카스미의 사용 회수 100 초과 B. 게임시간 80시간 초과

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다. 각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔피언점수 500점을 드립니다.

보낼 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 병3B/D 5층
비밀번호 33445566778899



SPU 동아리 소식

안녕하세요? 챔피언을 사랑하시는 세턴 유저 여러분! 세턴동 부시삼 장경의입니다. 지난달에는 사삼님의 부득이한 사정으로 세턴동 소식이 실리지 못했습니다. 한달동안 세턴동을 염려해 주시고 걱정하셨으리 믿습니다. 이제 어느덧 겨울 방학 시즌이 다가왔습니다. 세턴도 3번째 연말을 맞이하게 되었군요. 매년 그랬지만 이번 연말은 유난히 기대적이 많은 것 같습니다. 이제 세턴유저들이 할 일은 집에서 이불 뒤집어 쓰고 따뜻한 땀바닥에 베고 게임하는 일밖에 안남았군요. 그렇다고 너무 게임만 하지마시고 적절한 운동도 하시면서 연말을 행복하게 보내시기 바랍니다!



세턴동 토론장

이번달에는 회원들께서 매주 토요일 10시마다 하는 정팅이 너무 무책임하다는 의견들이 많아 세턴동 토론장에서 정팅지기를 뽑기로 했습니다. 정팅지기는 매주 토요일마다 정팅을 잘 치줘야 한다는 막중한 임무가 있음에도 불구하고 많은 후보자들이 입후보했지만 '김승규'님께서 회원들의 열화와 같은 성원으로 정팅지기에 뽑히셨습니다. 아제부터 저희 세턴동 정팅은 김승규님께서 책임집니다. 부디 많이많이 정팅에 참여해 주세요!

SPU 매니아 추천 게임

이 코너는 SPU 회원님들이 직접 게임을 해보고 좋은 게임을 추천하는 코너입니다. 따라서 안심하시고 믿으셔도 됩니다. 챔프 독자 여러분들이 게임을 구입하실 때 조금이나마 도움이 되셨으면 합니다.

- 제목 : 전일본프로레슬링
- 윙린이 : leynos2(김승범)

이 게임은 세가에서 만든 레슬링 게임입니다. 등장 인물은 16명 정도이고 버파의 울프와 제프리가 등장합니다. 게임의 모든 동작은 모션 캡처로 만들어져 있습니다. 오프닝에도 찍는 장면이 나옵니다. 그 때문에 동작은 매우 다채롭고 부드럽습니다.

게임의 그래픽은 메가믹스 그래픽같이 저해상도입니다. 그리고 림 뒤의 관중도 2D 사진을 한장 붙여 놓은 방식입니다. 이것을 보고 있으면 DOA의 고해상도가 그리워지더군요. 그래도 하다 보면 괜찮아집니다. 이 게임의 특징이라면 피쳐링 모드가 있다는 것입니다. 피쳐(FEATURE) 즉 '배우를 주연시키다'라는 의미처럼 자신이 캐릭터를 만들어 성장시키는 모드입니다. 자신이 캐릭터의 링네임, 이름, 연령, 특기 운동, 그리고 컴퓨터가 물어 보는 8문제를 답하면 신인 선수가 만들어집니다.

이 선수를 대회에 참가시켜서 우승시키는 것이 목표입니다.

처음에는 기본 기술밖에 없지만 경기 중에 획득한 포인트를 한 대회가 끝난 후 배분시켜 새 기술을 얻을 수 있습니다. 이 모드의 재미있는 점은 대미지에 신경써야 한다는 것입니다. 게임 중에 큰 기술을 당하면 신체 6부위 중에 충격을 받은 부분의 X레이 사진같은 것이 나오면서 부상 정도를 알려줍니다.

대미지량은 계속 이어집니다. 대회가 끝나도 완전히 회복되는 것이 아니고 일부만이 치료됩니다. 만약 100 퍼센트가 되면 상처 부위를 감싸고 텅급니다. 그 후 시합 중에 다시 같은 부위를 공격받으면 역시 몸부림칩니다. 아마도 체력 소모가 심해지고 힘이 약해지는 듯한데 제가 매뉴얼이 없는 관계로 자세하는 모르겠습니다. 그리고 대회 사이마다 스포츠 기사가 나옵니다. 케이스 뒤를 보니 동경



스포츠 신문사가 협력을 했다는데 그 회사의 신문 방식인 것 같습니다. 저도 아직 엔딩을 못 보아서 끝이 어떻게 될지는 모르겠습니다.

—중략—

전체적으로 볼 때 잘 만든 게임입니다. 우리나라에서 레슬링이 인기가 없기 때문인지 그리 널리 알려지지는 않았지만 게임 자체만으로는 굉장히 잘 되었습니다. 레슬링에 흥미가 있으신 분은 해보셔도 좋을 듯합니다. 나오는 선수가 일본 레슬링 선수라는 것이 약간 거부감이 있지만 울프와 제프리도 있으니 괜찮습니다. 난잡하고 못 쓴 글이지만 참고 여기까지 읽어 주신 분들께 감사합니다. 그럼 이만.

- 제목 : 데드 오어 얼라이브
- 윙린이 : pkjgjn (박종준)

안녕하세요. 섹시링입니다. 오프닝은 상당히 만족할만한 수준입니다. 처음에 레이가 무대에서 춤을 열심히 추고 기타 들러리 캐릭터들이 등장한 후 멀리서 예쁜



가슴이(?)가 약간의 안개에 둘러싸여 쓸쓸한 표정을 짓고 있더군요. 정말 이쁩니다. 오프닝이 끝날 때 한번더 나오는데 가스미짱이 뽀뽀를 흘려당 벗고 있네요. 본격적으로 게임을 시작했는데 역시 가슴이로 했죠. 이 게임의 주인공이 잔리라고 생각하시는 분이 계시는데 주인공은 가슴이입니다. 오프닝에 가슴이의 모습에 제일 신경을 많이 쓴 것 같고 끝날 때도 가슴이의 모델이 나옵니다. 아케이드 등장 순서도 가슴이가 짙 나중엔 등장하고 트레이닝 모드의 상대 캐릭터도 기본 모델이 이애이구요. 이렇게 볼 때 주인공은 확실히 가슴이!!

그리고 김화면은 정말 깨끗합니다. 버파2와 같은 고해상도 캐릭터가 줄었다고 하던데 침에 시작할 때까지 작게 나오다가 라운드가 시작되는 동시에 화면이 조금더 커집니다. 캐릭터 모델링은

라스트 브롱크스보다 조금 낮습니다. 그냥 보면 비슷할 거라 생각되지만 캐릭터의 관절부분이 아주 자연스럽게 연결되어 있고 웨이딩까지 들어간 듯하더군요.(실제 웨이딩은 없지만 그렇게 보일 정도입니다).

그리고 가슴이로 엔딩을 보니까 교복입은 가슴이가 골라지더군요. 그토록 짧은 치마가 팔력팔력 거리네요. 보통팬 몰랐는데 교복입은 가슴이를 고르면 왠지 좀더 똥똥해(?) 보입니다. 하지만 이렇게 섹시할 줄은... 움직일 때마다 교복 상의가 주체를 못하고 마구마구 움직여요. 이거 움직이는 것 만큼은 오락실하고 똑같습니다. 레이판은 초월이식이군요. 확대 수술까지 한 것 같고 그런데도 전혀 느려짐이 없는 걸 보면 대단합니다. 그리고보니 얘기가 너무 이상한 쪽으로 흐른 것 같군요. 본격적으로 게임 이야기

를 하면 조작감은 오락실보다 훨씬 좋아졌습니다. 물흐르듯 부드럽게 움직이지만 왠지 박력이 떨어지던 부분을 세턴판에선 상당히 보강했군요. 타격감도 좋아졌고 무엇보다 캐릭터 보이스가 박력을 더해줍니다. 국내판(ARC)에서 팔렸던 캐릭터 음성과 대사를 듣는 것도 괜찮네요. 예상외로 레이판의 목소리가 예쁘고 카스미 목소리는 상당히 귀엽군요. 사운드도 경쾌한 편이고 특히 엔딩에 나오는 사운드는 정말 장엄하고 듣기가 좋습니다. 이식도도 상당한데다 유저들은 위한 서비스 요소도 아주 충실하게 이식해 준 것에 대해 테코 스태프들에게 박수를 보냅니다.

그리고 아직 해보지 않은 분께는 적극 추천합니다. 격투 게임을 못하더라도 기술이나 연속기가 어렵지 않기 때문에 쉽게 접하실 수 있을 겁니다.

KDS새턴 발매 기념 특별 앙케이트

정부와 일본 게임 억제 정책, 시장의 유통 불안정등 많은 악재 속에 시달렸던 비디오 게임계에 훈기의 소식이 들려오고 있습니다. 특히 KDS에서는 매월 3~4개의 소프트웨어를 지속적으로 국내 공급하며, 하드웨어 또한 저가 공급을 펼 구상에 있습니다. 이에 KDS는 국내 비디오 게임 시장 활성화를 위한 특별 앙케이트를 실시하고자 합니다. 정성껏 작성해 주신 분께는 추첨에 의해 상품을 드립니다.

자르는 선

붙일하는 곳

봉합엽서

보내는 사람

이름: _____ 생년월일: _____

주소: _____

전화: _____

직업: 학교/직장(구체적으로)

□□□-□□□



KDS 새턴

이곳에
우편물 붙이세요

받는 곳

GAME CHAMP

서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
(주)제우미디어 유통 게임챔프 편집부 양
☎3142-6845 FAX 3142-6820

1 2 1 - 1 6 0

- 새턴 하드웨어의 가장 적절한 가격은 얼마라고 생각하십니까?
1) 22만원~25만원 2) 26만원~30만원
3) 31만원~35만원 4) 35만원이상
- 타가종 게임기와 비교해 볼 때 새턴만의 장점이라면 무엇입니까?
1) 재미있는 소프트웨어가 많다. 2) 하드웨어의 고장이 적다.
3) 한글화 소프트웨어가 많다. 4) 이미지가 마음에 든다.
- 국내 기업이 새턴을 판매한다면 가장 중요시 해야 할 항목은 어느 것이라고 생각하십니까?
1) 다양한 소프트웨어(한글화)유통 2) A/S
3) 하드웨어와 소프트웨어의 저렴한 가격
4) 기타 ()
- 새턴 소프트웨어나 하드웨어를 가장 구입하기 편리한 곳은 어디라고 생각하십니까?
1) 용산 게임 전문점 2) 동네 게임 전문점
3) 백화점
4) 기타 ()

- 게임을 살 때 용신을 찾는다면 그 이유는 무엇입니까?
1) 물건이 빨리 들어온다. 2) 가격이 싸다.
3) 소프트웨어 전문점이 한 곳에 모여 있어 편리하다.
4) 기타 ()
- 현재 제일 사고 싶은 게임 소프트웨어는 무엇입니까?
()
- 새턴 소프트웨어(한글 컴버전등)가 국내 발매될 때 가장 적당한 가격은 얼마라고 생각하십니까?
1) 4만5천원~5만원 2) 5만원~5만5천원
3) 5만5천원~6만원 4) 6만원~6만5천원
5) 기타 (원)



KDS새턴 발매 기념 특별 앙케이트 상품

상품 : KDS 새턴 3명

새턴 소프트웨어 (최신작) 20명

PC 소프트웨어 (최신작) 30명

마감 : 1998년 1월 10일

발표 : THE GAMER (이게이머) 2월호

자르는 선

풀칠하는 곳

8. PS 게임 중 새턴으로 컴버전되길 바라는 게임이 있다면 무엇입니까?

- | | |
|-------------|------------|
| 1) 파이널 판타지7 | 2) 철권2 |
| 3) 타임 크라이시스 | 4) 사가 프론티어 |
| 5) 프런트미션2 | |
| 6) 기타 () | |

9. 우리나라 PC 게임 중 새턴으로 컴버전했으면 하는 소프트웨어가 있다면 무엇입니까?

- | | |
|-----------|-----------|
| 1) 디어사이드3 | 2) 스톤엑스 |
| 3) 창세기전2 | 4) 대항해시대3 |
| 5) 기타 () | |

10. 한글화 소프트웨어를 구입하신 적이 있으십니까?
있으시다면 구입 동기는 무엇입니까?

- 1) 한글화라서 게임을 하기 쉽고 친근감이 있다.
- 2) 국내 기업이 발매한 제품이라서 꼭 정품을 구입하고 싶었다.
- 3) 일본어를 잘 몰라 게임하기가 답답하다.
- 4) 기타 ()

11. 대작 RPG가 한글로 컴버전 될 때 보통 6개월 이상의 시간이 필요하다고 합니다.
그러면 대작 RPG의 경우 한글화한다면 6개월의 시간이 지난 후에라도
구입하시겠습니까?

- 1) 일본어판도 사고, 한글화판도 산다.
- 2) 일본어판은 복사판을 구입하고 기다렸다가 한글판은 정품을 산다.
- 3) 일본어판만 산다.
- 4) 기다렸다가 한글화판을 산다.
- 5) 기타 ()

12. 한글화 새턴 소프트웨어의 구매에 있어 가장 어려운 점은 무엇이라고
생각하십니까?

- 1) 일본 소프트웨어에 비해 발매가 너무 느리다.
- 2) 가격이 비싸다.
- 3) 판매하는 소프트웨어 전문점이 적다.
- 4) 홍보가 부진하다.
- 5) 기타 ()



13. 새턴이 국내 정식 발매될 때 동시 발매 되었으면 하는 게임 소프트웨어는
무엇입니까?

()

14. 이미 발매된 새턴 소프트웨어 중 현재도 즐기고 있지만 앞으로도 계속 즐길 수
있다고 생각하는 명작이 있다면 무엇입니까?

- | | |
|---------------|--------------|
| 1) 버찰 파이터 시리즈 | 2) 버찰 랍 시리즈 |
| 3) 펜저 드래곤 시리즈 | 4) 로봇 대전 시리즈 |
| 5) 기타 () | |

15. 한국에서 정식 발매되지 않은 새턴 소프트웨어 중 발매를 희망하는 소프트웨어가
있다면 무엇입니까?

()

16. 새턴을 처음 구입한다면 이미 발매된 소프트웨어 중 소장용으로 어떤 게임을
구입하시겠습니까?

()

17. 새턴이 발매될 때 선물 이벤트를 실시한다면 어떤 기념품을 받고 싶습니까?

- | | |
|-------------|-------------|
| 1) 캐릭터 열쇠고리 | 2) 대형 브로마이드 |
| 3) 캐릭터 문구용품 | |
| 4) 기타 () | |

18. 그동안 보아왔던 게임(일본동 해외 게임지 포함)의 광고 중
가장 기억에 남는 것이 있다면 무엇입니까?

()

19. 새턴 기념으로 이벤트를 실시한다면 어느 것이 좋겠습니까?

- | | |
|------------------|-----------|
| 1) 게임 경진대회 | 2) 할인 판매 |
| 3) 게임 제작자 초청 강연회 | 4) 게임 시연회 |
| 5) 기타 () | |

20. 새턴 주변기기 중 가장 가지고 싶은 것이
있다면 무엇입니까?

()



SS반

이달의 토크쇼

이충원 대구시 북구 청남3동
 성곡역 102-701
 흥행! 영흥시 남구 두왕1동
 170-9
 정동수 강원도 삼척시 남평동
 13-2
 박태현 서울시 강동구 구명1동
 121 주공APT 311-306



안녕하세요? SS 담당자 이인분입니다. 수능에 기말고사를 치르느라 얼마나 고생하셨습니까? 하지만 얼마 후엔 겨울방학에 접어들어 본격적인 게이머의 계절이 돌아옵니다. 대작 게임도 많이 발매되고 시간도 여유가 있는 만큼 오랜만에 즐거운 시간 되시기 바랍니다.



그림 : 박태현 / 서울시 강동구 명일동 351-4

송만재 / 대구시 수성구 자산동 화성 APT 107-1301

안녕하세요? 전 '슬레이어즈'를 무척 좋아합니다. 그래서 아끼던 KOF를 내놓고 슬레이어즈로 바꾸었습니다. '드래곤 슬레이브' 등 기술을 사용할 때마다 정말 즐거웠습니다. 게임챔프 9월호 슬레이어즈 공략을 얻어 놓고 시간가는 줄 모르고 아고 있는데 느닷없이 저의 어머니 출신 "빡빡 규칙위반! 1시간을 넘기다!" 하시며 새턴을 압수해 가셨습니다.

그후 아버님이 들어오시더니 "만재야 우리 엄마 오시기 전에 사무라이 만편이지". 그래서 그동안 갈고 닦은 실력을 펼치려고 하는 순간 다시 어머니님 등장! 결국 부자가 같이 벌을 서게 되었습니다. 아! 전 이제 어떻게 심니까? 그리고 KOF '97은 언제쯤 나올 예정인가요? 기르쳐 주세요.

재미있는 사연이네요. 그리고 게임을 즐기실 동안은 아버님을 두어서 정말 좋았어요. 저도 아다움에 아버지가 되면 아이들과 같이 게임을 해야 하는 생각을 하곤 했습니다. 하지만 아무리도 1시간이라는 어머니의 규칙은 지켜 드려야겠지요. 게임만으로 시간을 보낼 수는 없는 나이가니까요. 그리고 새턴용 'KOF' '97은 내년 봄 정도에 나온다고 하더군요. 아직 많이 남았죠. 하지만 격투 액션을 좋아한다면 몇일 전에 나온 'X-men VS 스트리트 파이터'를 한 번 해보세요. 그렇.

손민섭 / 경남 창원시 반자동 대동 APT 109-1306

안녕하세요. 저는 지금 엄청 열받았습니다. 왜냐구요. 얼마전 저는 친구와 함께 SS를 개조시키고 DOA 복사CD를 한장 구입했습니다. 그리고 익일주일 후에 새턴이 도착해서 바로 카스미의 커스텀과 티나, 레이방의 커스텀을 보았습니다. 그때까지 사실 저는 랭킹에 관심이 없었습니다. 그런데 친구가 자기의 새턴을 가지고 오더니 저보다 기록이 좋더라(친구 기록은 1번 21초) 저를 질보더군요. 그래서 전 너무 화가 나서 친구 새턴을 주먹으로 그냥 내리쳤습니다. 그러자 친구 새턴이 맛이 가더군요. 그래서 전 어쩔 수 없이 새 새턴을 주고 말았습니다. 으으 으으 어머니~~. P.S : 지난호 부록은 너무 감사합니다.

정말 민생군의 질살기는 매우 뛰어나군요. 탱크 주의 게임기 '새턴'을 갖기까말 정도면... 하지만 정말 어릴 것네요. 현연의 실수로 자기의 소중한 게임기를 내주어야 하다니 보통 친구들에게 빌려주기도 꺼려할텐데 그러게말이야 '짱' 자새턴이면 사람도 살린다는 말이 있지요. 민생군은 아무래도 다일 질적인 성격인 것같은데 앞으로 창는 범을 조금 바꿔야 할 것 같아요. 바로 그것이어른이 되는 길이겠지요

노귀현 / 서울시 광복구 수유3동 165-7

안녕하십니까. 저는 몇일전 '텍틱스 오거'의 평균 레벨을 '99'로 만드는 대기록을 작성한 귀연입니다. 그런데 하루는 저의집 강아지가 전원을 밟고 지나가는 엉가적인 사건이 일어났습니다. 저는 너무나 화가나 패드를 집어 던졌습니다. 다시 마음을 가라앉히고 게임을 시작했으니 패드가 움직이지 않았습니다. 저는 마지막 방법으로 패드를 분해에 차근차근 다시 조립에 보았습니다. 그런데 이전보다 버튼의 누르는 강도 좋아진 것입니다. 성공했다는 자신감에 불타오른 나는 버튼 2개가 고장난 조이스틱을 한번 쳐다 보았습니다. 그러나 "조이스틱에 맞는 드라이버가 없어!"

패드를 집어 던진다는 것은 조금씩 매니아가 되어 간다는 증거이기도 합니다. 하지만 게이머로서 결코 바람직한 자세는 아니라고 봅니다. 일단 다시 고칠 수 있었다니 저 역시 기쁘구요. 다시는 패드를 던지는 일은 없었으면 합니다. 패드 가격도 만만치 않으니까요. 그리고 조이스틱까지 고칠려면 더욱 기뻐할텐데 어썩구요. 하루빨리 조이스틱에 맞는 드라이버를 구해 고칠 수 있기를 바랍니다. 또한 이 기사가 조금더 공부해서 그동안 조금 이상했던 친구들의 스틱이나패드도 조금 손봐주면 어떨까요?

박태현 / 서울시 강동구 명일동 351-4

SS 맥내동이의 눈물적시는 사연입니다. 안달친 경제불황을 극복하고 충고지만 큰맘먹고 삼성 새턴을 구입했습니다. 예반갤러온의 열광적인 면이었던 저는 다시 아르바이트를 해서 돈을 모아 '예반갤러온 2nd'를 구입했죠. 눈썹을 휘날리며 집으로 뛰어 오면서 오직 SS 생각뿐이었습니다. 그리고 집에 와서 감격의 눈물을 퐁퐁 흘리며 대모 화면을 감상하고 게임을 시작하기 위해 조이스틱을 움켜 쥐었습니다. 그러나 비명을 지를 수밖에 없는 사건이 타진 것입니다. 켄도의 반복되는 말과 재수없게 웃음짓는 화면에서 게임기가 멈춰 버린 것입니다. 몇번이구 치거운 로딩을 반복해 봤지만 켄도의 재수없는 웃음뿐 더 이상은 플레이가 되지 않았습니다. 게임을 시작도 해보지 못한 채 멍하니 어눌한 바라보고 있는 채 기분! 너무나 치참한 충고의 현실이었습니다.

우선 제가 알기로는 삼성 새턴에서는 일본 게임 CD가 잘 안들어 간다고 알고 있거든요. 그래서 일부 삼성 새턴 유저들은 컨버터를 같이 사용하거나 일명 '칩(?)'들을 달기도 하죠. 우선 태연군의 새턴이 일본본 새턴CD도 들어가게 개조를 한 것인지 알아 보는 것이 좋겠네요. 아마도 제가 보기에는 충고라서 그런 현상이 나타나는 것이 아니라 컨버터나 '칩(?)'을 달지 않아서 그런 것같은데요. 그리고 컨버터를 같이 사용했는데도 그런 현상이 발생한다면 빨리 게임기 가게로 가져가서 수리하시기 바랍니다.

이충원 / 서울시 관악구 신림 9동 현대 APT 102-807

안녕하십니까? 저는 얼마전 백상암이라는 제 친구와 다른 적이 있습니다. 일단 대중의 즐거움을 들어 보시죠.

나 : 아아~ 프론트미션2가 너무 재미있는 거 있지~
 친구 : 응! 그깟 프론트미션2. 슈퍼 로켓대전F가 훨씬 재밌다!
 나 : 재밌으면 뭐에. 그래픽이 유아틱한데. 그리고 너도 웬만하면 PS로 바꿔라. SS는 이제 그랜드아 밖에 더있나? 그리고 요즘 누가 너처럼 CD 1장 가지고 오락을 해! 정말 같이 놀기 싫다!
 친구 : 음~ 너 정말!!
 그후 친구는 화가 났는지 잘 아는 체도 하지 않아요. 그래서 이 자리를 빌어 사과하려고 합니다. 좀 도와주세요. "백꾸루!! 내가 미안이다"

재미있는 사연이군요. 누구나 게임을 하다 종종 친구와 싸우기도 하죠. 하지만 먼저 사과한다는 것이 매우 중요하다고 생각합니다. 그리고 게임이라는 것은 각자 취향이 다르기 때문에 어떤 게임이 더 좋고 어떤 게임이 떨어진다 하는 식의 표현은 가끔 적당할 필요가 없습니다. 다만 자기가 좋아하는 플레이하면 그만인 나가요. 아무튼 저 역시 두사람이 앞으로 좋은 친구 관계를 유지할수 있도록 말해 줄게요. 그리고 앞으로는 자부 SS반 아이들을 놀리면 언젠가 '키개' 자격을 만날 지도 모르니 조심하세요.

출석표

- 16번 김도영 17번 김선구 18번 노귀현
- 19번 박태현 20번 이종원

이인분의 햄프학년 SS반 응모요령

기초급과 중급을 치내우시면 햄프 학년동거 즐거운 시간을 보낼 수 있습니다. 하지만 응모는 정수학교 SS반의 공식홈페이지 또는 우체통에 보내주세요. 응모하는 햄프학년 공식홈페이지에 응모할 수 있습니다. 응모 시엔 반드시 우체통 번호는 100000을 드립니다.

보내실 곳

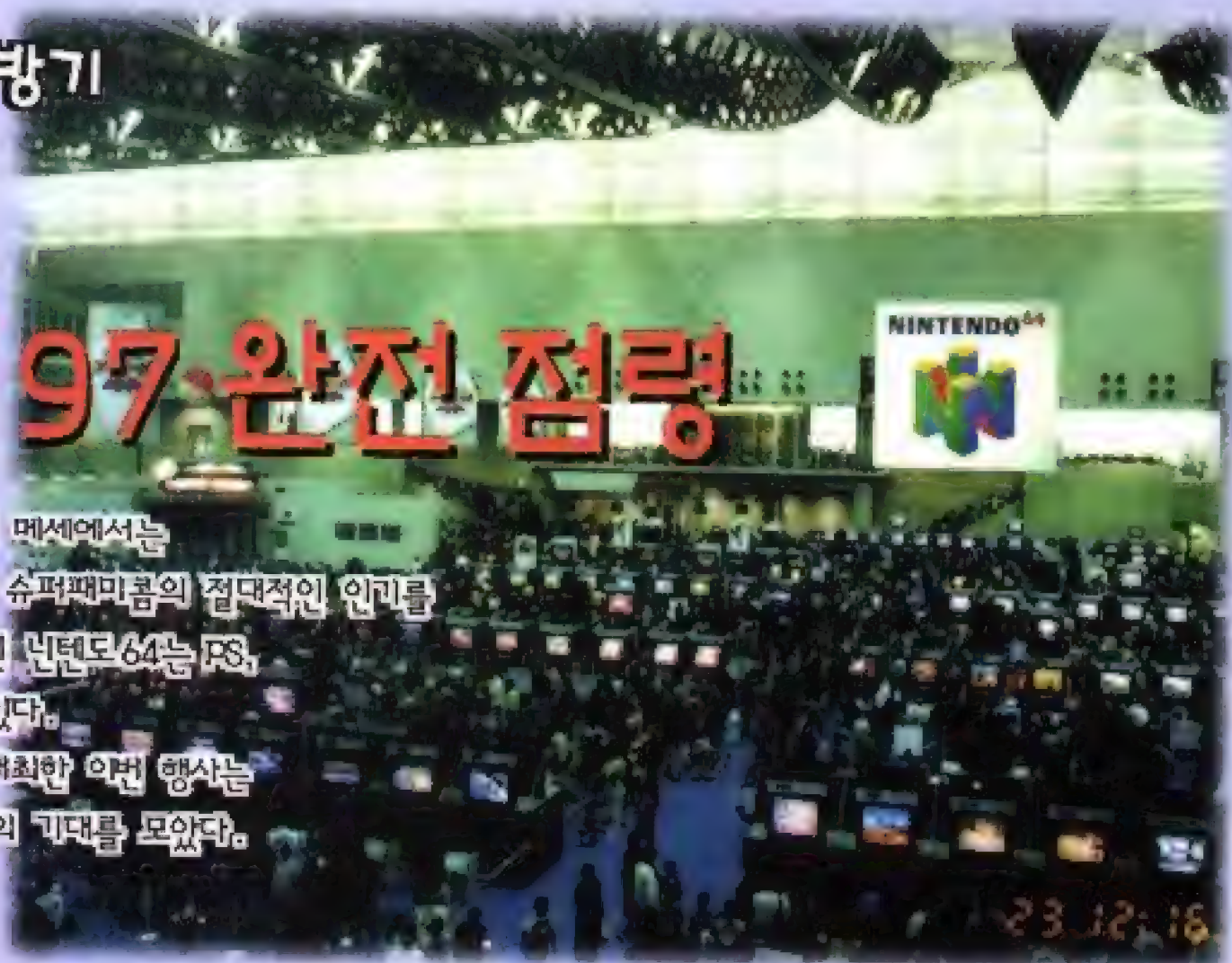
서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
 게임챔프 햄프학년 SS반 알 투 121-160

마감일

매월 30일까지

닌텐도 스페이스 월드 '97 탐방기

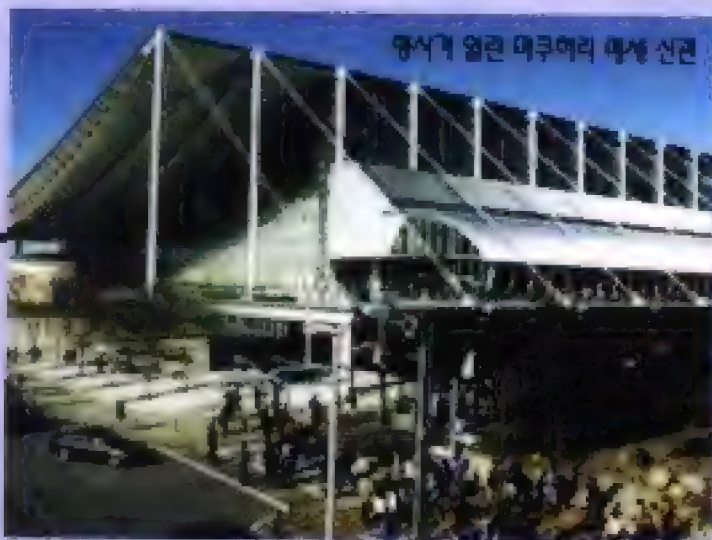
포켓 몬스터, 스페이스 월드 '97 완전 점령



지난 11월 22일부터 23일까지 이틀에 걸쳐 일본 마쿠하리 메세에서는 닌텐도 스페이스 월드 '97이 개최 되었다. 과거 패밀리와 슈퍼패미콤의 절대적인 인기를 등에 업고 1인 천하를 구축했던 닌텐도. 하지만 후속기종인 닌텐도 64는 PS, SS의 기세에 눌려 아직 활발한 모습을 보여주지 못하고 있다. 이러한 닌텐도가 초심회를 폐지하고 심기일전해서 다시 개최한 이번 행사는 닌텐도의 장래를 가늠하는 기회가 될 것이라 많은 사람들의 기대를 모았다. 챔프는 추운 날씨에 그 열기의 현장에 찾아가 보았다.

포켓몬스터와 초등학생이 물결을 이룬 스페이스 월드 '97

11월 23일 마쿠하리 메세로 가는 JR열차 안은 많은 사람들로 붐비고 있었다. 그런데 일반적인 게임쇼의 주 관람객이 중, 고등학생인데 비해 상당수의 사람들이 어린애를 대동하고 있다는 것이 이색적이었다. (필자의 생각으로는 연휴를 맞아 자식들의 성화에 못이겨 부모들이 같이 따라나선 것이 아니면 부모들로서도 연휴에 다른 돈드는 곳을 찾는 것보다 돈이 안드는 이곳이 훨씬 좋았을 것이라고 생각에서 온 것이 아닐까?) 스페이스 월드 '97이 개최되고 있는 마쿠하리 메세 신관은 부모를 대동한 초등학생들로 온통 둘러 싸여 있었다. 현재 상대적으로 열세인 닌텐도가 여는 이벤트인 만큼 이러한 반응은 솔직히 약간 의외였다. 아무래도 최근 일본 어린이들 사이에서 절대적인 인기를 끌고 있는 포켓 몬스터의 힘이 큰 것처럼 보였다.



N64용 신작 타이틀 의외의 부진

전시장 안의 비중은 N64와 마니콤보이, 그리



○가장 많은 N64용 타이틀

○슈퍼로봇들의 격투 게임 '슈퍼 로봇 스피리츠'



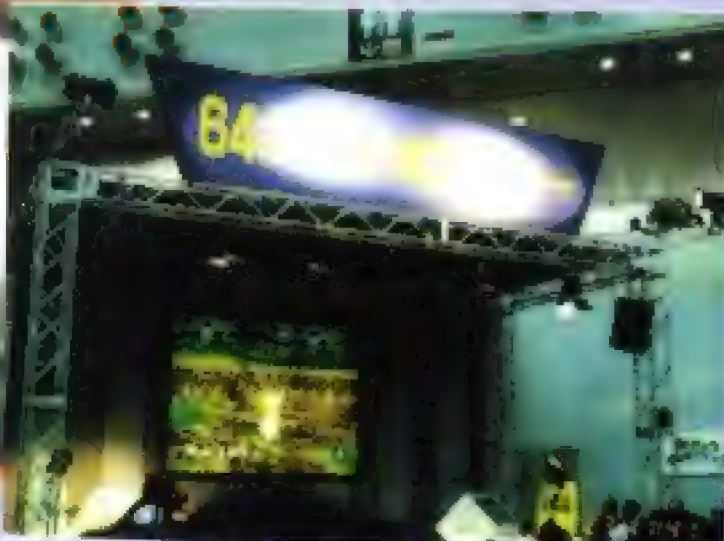
고 각종 이벤트 존이 각각 1/3정도씩을 점하고 있었다. 우선 둘러본 것의 모든 관심사인 N64 코너. 새로운 도약을 보여줄 만한 충격적인 소프트의 발표가 기대됐지만 상상 외로 기대되는 신작이 눈에 띄지 않았다. 그 때문인지 관중들의 관심을 끄는데는 실패했다고 보아도 과언이 아니었다. 중점적으로 소개한 소프트는 「젤다의 전설」과 「요사 스토리」. 「N64용 타마고치」 정도였고 그 밖의 소프트는 사실 들러리라는 느낌이 강했다. 「젤다의 전설」의 경우 3명의 보스와의 전투, 대화 신, 던전 신, 필드 신 등을 선택해서 플레이할 수 있는 버전이 출시되었는데 닌텐도 주관 소프트로서의 모습을 보여주기에 미흡했다. 그러나 거대 보스들의 박력있는 액션 신만큼 관람객들의 탄성을 자아내기도 했다.

또 「요사 스토리」는 N64 2D그래픽의 진수를 보여주면서 많은 눈길을 끌었다. 하지만 이러한

닌텐도의 작품을 제외하고는 그밖의 서드파티들이 발표한 작품 중에는 그다지 눈에 띄는 작품이 없었다. 닌텐도의 게임을 제외하고 인기를 끈 타이틀은 타마고치 정도였다는 것이 솔직한 감상. 기대를 끌었던 「슈퍼 로봇 스피리츠」는 마치 일반 레슬링 게임에 로봇들을 등장시킨 듯한 느낌을 주어서 캐릭터를 살리는 데에는 실패한 느낌이었고 허드슨의 「슈퍼 히어로즈」나 코나미의 「G.A.S.P.」 등도 비파나 칠권에 비해 훨씬 뒤떨어지는 정도로밖에 보이지 않았다. 그 밖에도 「에어로 게이지」, 「엘테일」, 「패미스타64」, 「NBA바스켓볼」, 「슈퍼로봇대전」 등이 약간 눈길을 끌었지만 강렬한 인상도 심어주기에는 역부족이었다.

PS에게는 역부족 인상 준 64DD

닌텐도가 궁극의 N64라고 떠들면서 큰 기대를 걸고 있는 64DD. 하지만 이번 전시회에서 새로운 모습을 보여줄 것이라는 기대와는 달리



64용 포켓몬스터 시뮬



그에 따른 획기적인 신작 소프트가 눈에 띄지 않았다. 일단 중점을 두어 선전한 작품은 「마리오 아티스트 시리즈」. 이 시리즈는 탠런트 메이커, 픽처 메이커, 폴리곤 메이커로 나뉘어지는데 모두가 워크스테이션의 각종 기능을 단순화, 특화시킨 것들이었다. 「마리오 페인트」의 확장판이라고나 할까? 하지만 요즘처럼 고성능 PC가 많이 보급된 시대에 어느 정도의 사람들이 그 소프트웨어를 즐기기 위해 64DD를 구입할 것이냐에 대해서는 의문을 감출 수 없었다. 아무리 자신이 창조해 낸 캐릭터로 간단한 게임을 즐길 수 있다고 해서 어린애들이 64DD를 살 것인지... 그 밖에도 미니컴보이 팩과 N64를 연결하는 장비인 64GB팩을 이용해서 64DD와 연결해 즐기는 게임인 「포켓몬스터더움」과 「포켓몬 스냅」의 경우 64DD의 특성을 살린 게임성을 가졌다고 보기는 힘들었다.

인기 식지않는 포켓몬스터

이번 스페이스 월드의 주역은 누가 뭐라해도 「포켓 몬스터」였다. 미니컴보이를 SFC의 보급 대수를 넘어선 최고의 게임기로 만든 주역인 「포켓 몬스터」의 위력은 전 대회장을 뒤집어 놓

는데 충분했다. 「포켓 몬스터」의 주역인 피카츄는 닌텐도의 새로운 마스코트로 완전히 자리잡은 느낌을 받았다. 총 5개로 이루어진 이벤트 중 3개가 「포켓 몬스터」 관련 이벤트였고 나머지 2개에서도 「포켓 몬스터」가 등장할 정도였으니까 더 말할 필요가 없을 것이다. 새로 발표된 「포켓 몬스터 금, 은」의 체험 플레이 코너는 셀링했던 N64코너와는 달리 많은 사람들로 들끓었다. 그리고 디지털 카메라와 미니컴보이를 결합시킨 「포켓 카메라」도 많은 사람들의 인기를 끈 아이템이었다.



또 이들 관련 상품 코너도 발디딜 틈이 없을 정도의 인기를 끌었다.

○미니컴보이 연결하는 건이 디지털 카메라의 전서품

○전용무대도 준비되어 있었다
○영광한 N64특과 배급되는 미니컴보이 코너



이달의 주목 라인업

드래곤 퀘스트 몬스터즈



메이그 「드래곤 퀘스트 몬스터즈」
もう むるじかんよ。

125p

FF를 능가하는 에닉스의 최고 의 RPG 드래곤 퀘스트가 드디어 미니컴보이로 발매된다. 주인공은 DQ6에서 활약했던 테리. 테리는 이상한 몬스터에게 이끌려 전혀 새로운 세계에서의 모험을 펼친다

요시 스토리



126p

닌텐도64의 깔끔한 2D그래픽의 성능을 유감없이 보여줄 SFC용 요시 아일랜드의 후속작 요시 스토리. 발매를 얼마 남겨주지 않은 상황에서 더욱 완성도 높은 화면 사진이 공개됐다.

하이퍼 올림픽 인 나가노64



129p

플레이어가 올림픽 선수가 되어 나가노 동계 올림픽에 참가한다. 각각의 경기와 종목에 따른 조작을 익히는 것이 필수



사지리의 스페이스 월드 감상 및 98년 전망

닌텐도, 98년 봄 시장에 총력 기울일 듯

이번 스페이스 월드의 가장 큰 특징은 「요시 스토리」를 제외하고는 연말 시장을 겨냥한 소프트가 거의 없었다는 점이다. 그것은 전 기종을 통틀어서 공통적인 것인데 아무래도 닌텐도는 올겨울의 N64 점유율 확대를 포기한 것이 아닐까. 일단 미니컴보이에 비해 N64가 대회장에서 차지한 비율이 너무 적었다. 이는 특별한 대책이 없는데다가 초대작 켈라의 전설이 내년으로 연기된 것이 가장 큰 이유라고 보는데 올겨울 시장은 그냥 요시만을 내세워 어느 정도만 팔아먹고 잘나가고 있는 미니컴보이에 역량을 집중하지는 것으로 생각된다. 그런 뒤 내년 3월 「포켓 몬스터 금, 은」이 나오고 어쉴을 묶어 4월에 「젤다의 전설」을 발매해서 닌텐도의 열풍을 부른다.... 하지만 그런 안이한 생각이 과연 N64를

올바른 방향으로 이끌어 갈 것인지는 의문이 남는다. 아무리 「포켓 몬스터」가 선풍적 인기라고 해도 그것만 가지고는 거의 한계에 다다랐다고 보여지는데... 과연 「포켓 몬스터」가 나와서 아이들이 좋아한다고 부모들이 N64와 64DD를 사줄 것인가에 대해서도 여전히 의문이 남는다. 그리고 아무리 게임 만들기가 힘들다고해도 발매 후 1년 반이 지나도록 쓸만한 RPG가 안나온다는 것은 정말 심각한 문제다. 이번 전시회에 출품된 작품이 거의 없는 것으로 보아 내년 중반까지 참신한 작품의 등장을 기대하기는 힘들고 만약 그렇게 된다면 과연 내년에 등장 하리라 예상되는 SS의 후속 기종과의 싸움에서 승리할 수 있을 것인지는 의문이 남는다. 그리고 닌텐도는 앞으로 서드파티들의 개발 수준을 높이는데 총력을 기울여야 한다는 것을 다시 한번 느끼게 해주었다. 만약 닌텐도가 자사 게임의 판매를 늘리기 위해 중요 마이크로 코드를 독식하고 있다는 것이 사실이라면 그것은 아마도 자신의 목을 조이는 걸과 다를 것이다.

'97 인기 게임 결산

이번호에서는 '97년 한 해를 정리하는 '인기 게임 결산'이라는 코너를 마련했다. 그러나 모두 압다시피 N64는 96년 중반쯤에 발매된 이래 「슈퍼마리오 64」와 「파일럿 일즈」가 동시 발매되고 한동안 이렇다할 소프트웨어가 나오지 않았다. 소프트웨어 부족의 시련을 겪고 있는 N64인데 여기에서는 N64외에도 GB, SFC 등 일본 현지와 한국에서의 인기 소프트웨어를 각 알범로 점검해 본다.

COMBO 64

	1위 일본	포켓몬스터적, 녹(GB) 닌텐도/96년 2월 27일/RPG/3900엔		1위 일본	드래곤 퀘스트Ⅲ(SFC) 에닉스/RPG/96년 12월 6일/8700엔
	2위 일본	마리오카트64 닌텐도/RCG/96년 12월 14일/9800엔		2위 일본	마리오카트64 닌텐도/RCG/96년 12월 14일/9800엔
	3위 일본	실망 파워볼 프로야구4 코나미/SPG/97년 3월 14일/8900엔		3위 일본	실망 파워볼 프로야구4 코나미/SPG/97년 3월 14일/8900엔
	4위 일본	시공전사 튜복 어블레임자판/STG/97년 3월 28일/7800엔		4위 일본	블레스트 도지 닌텐도/ACT/97년 3월 21일/6800엔
	5위 일본	스타폭스64 닌텐도/STG/97년 4월 27일/8700엔		5위 일본	스타폭스64 닌텐도/STG/97년 4월 27일/8700엔
	6위 일본	GO! GO! 트리블 메이커즈 에닉스/ACT/97년 6월 27일/8900엔		6위 일본	스타워즈 : 제국의 그림자 닌텐도/STG/97년 6월 14일/7800엔
	7위 일본	멀티 레이싱 챔피언 션 이미지니아/RCG/97년 7월 18일/8900엔		7위 일본	멀티 레이싱 챔피언 션 이미지니아/RCG/97년 7월 18일/8900엔
	8위 일본	임내라 고예몽 코나미/ACT/97년 8월 7일/8900엔		8위 일본	임내라 고예몽 코나미/ACT/97년 8월 7일/8900엔
	9위 일본	골든 아이 007 코나미/STG/97년 8월 23일/6800엔		9위 일본	골든 아이 007 코나미/STG/97년 8월 23일/6800엔
	10위 일본	텍 블버맨 에드슨/ACT/97년 9월 26일/6980엔		10위 일본	텍 블버맨 에드슨/ACT/97년 9월 26일/6980엔
	11위 일본	디디콩 레이싱 닌텐도/RCG/97년 11월 21일/6800엔		11위 일본	디디콩 레이싱 닌텐도/RCG/97년 11월 21일/6800엔

Center View



N64의 게임들은 다른 게임과 달리 즉각성을 배제시키고 오락성을 강화시킨 것이 대부분입니다. 특히 마리오 시리즈는 전코 어린이의 정서에 나쁜 영향을 주지 않습니다. 현재 국내에서 N64는 플스에 상당히 밀려 있기

는 하지만 내년에 닌텐도의 전설 64를 비롯한 재미 있는 게임들이 많이 출시되면 점차 나아질 것이라고 생각합니다. 이를 위해서 내년 1월경에 대대적인 이벤트를 구상하고 있습니다. 이 이벤트는 올 12월에 정식으로 출시될 디디콩 레이싱을 이용한 경진대회로 인기그룹이나 가수들을 초청하여 청백전을 개최하고 부상으로 수상자 3~4명을 20박 21일의 일정으로 호주 여학 연수를 보내주는 계획을 구상중에 있습니다. 국내에서 N64는 월 평균 1500~2000대가량

이 판매되고 있지만 이들 중 상당수가 불법적으로 유통된 것이기 때문에 정식으로 판매되는 것은 600~700대에 그치고 있습니다. 이러한 불법 유통을 조금이라도 막기 위해서 게임 관련 도소매점에 매주 협조문을 보내고 있지만 큰 효과는 거두지 못하고 있습니다. 그러므로 열악한 게임기 시장 상황이 바뀌기 위해서는 일본어 필수에 의한 불법 유통과 불법 복제 등이 근절되어야 한다고 생각합니다.

어린 테리와 무서운 몬스터의 RPG 만남

드래곤 퀘스트 몬스터즈

테리의 윈더 랜드

새로운 타입의 「드래곤 퀘스트」가 탄생한다. 주인공이 「I」에서 등장했던 테리라는 짐과 곳곳에 있는 몬스터를 자신의 동료로 삼는 점 등 충격적이고 재미있는 게임으로 등장할 듯이다. 그간 스케어 일색이었던 게임계에 예니엑스 반격의 시조가 될지도 모르는 이 게임의 신정보를 감상하자.

■ 제작사: 에니엑스 ■ 장르: RPG ■ 발매일: 98년 3월 예정 ■ 발매가: 4800원



COMBOY64

GB에 RPG 등장!

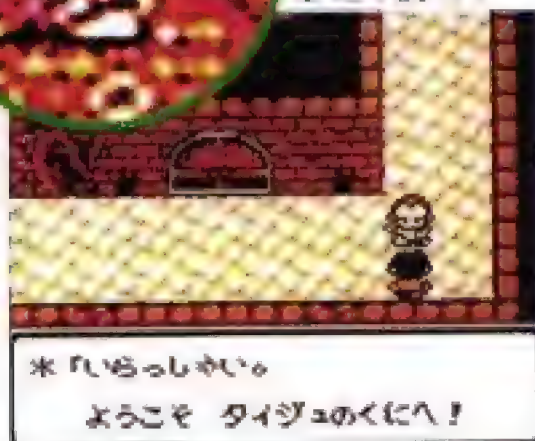


「드래곤 퀘스트4」에 등장했던 테리를 기억하는가. 상당한 겸손가이며 미남형이었던 그가 이 「드래곤 퀘스트 몬스터즈」에서 주인공으로 등장한다. 다만 나이가 「드래곤 퀘스트4」에서보다 어리게 등장한다. 테리가 어린 시절에 경험한 이상한 모험을 그려가게 되는 것이다.

테리의 어릴적 과거 이야기

어느날 밤 테리는 이상한 몬스터에게 끌려 서랍 속으로 들어가 버리게 된다. 그 곳에 들어가자 그곳에는 미지의 나라, 타이쥬 국이 펼쳐진다. 그 나라 왕과 만나게 된 테리는 몬스터를 자유자재로 조종할 수 있는 '몬스터 마스터'라는 능력을 부여받고 그 세계를 모험하게 된다.

○어린 주인공 테리



* いろいろいひ
よろこぶ タイジユのくにへ!

타이쥬 국에 온 걸 환영합니다

강력한 몬스터일수록 좋은 동료감

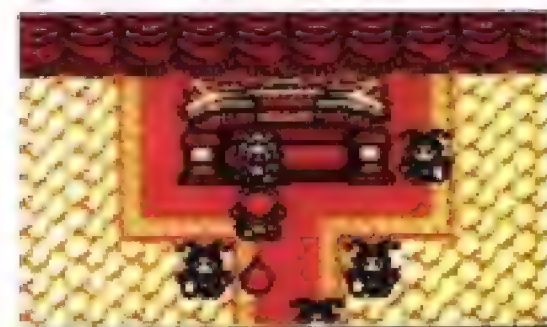
몬스터 중에는 물론 이제껏 보지 못했던 놈들도 존재한다. 총 200종류 이상의 몬스터가 등장할 예정인데 이번에는 그 중 새로운 몬스터 3마리를 공개하도록 하겠다.



어떤 공격을 먹을까 궁금하다

몬스터 마스터에게 주어진 사명은?

몬스터 마스터는 몬스터들을 동료로 삼아 자유자재로 조종할 수 있는 존재이다. 왕에게 어떤 사명을 받았는지는 아직 모르지만 몬스터 마스터만이 할 수 있는 중요한 목적은 과연 무엇일까?



ではゆくがよい!
モンスターマスターラリーよ!

왕이 테리에게 무엇인가 명령을 내린다

몬스터 성장에 관여하는 몬스터 마스터

모험 중에 공격해 오는 몬스터를 동료로 만든 후에 잘 길러서 강력하게 만들 수도 있다. 몬스터를 동료로 삼는 방법은 필드를 건다가 공격해 오는 몬스터들과 싸워 이기면 그 몬스터가 동료로 될 것을 자청한다. 그러면 그것을 받아들이면 된다.

한편, 전투는 테리가 동료인 몬스터들에게 공격중시, 회복중시 등의 전투 방법을 지시하는 AI전투가 될 전망이다. 동료의 구체적인 행동은 몬스터에게 맡겨두고 몬스터를 어떻게 잘 조종하는가가 중요한 문제다.

ドラゴンクエスト		
HP	MP	EXP
1350	11338	14588
バックアイ		
232のダメージ!		

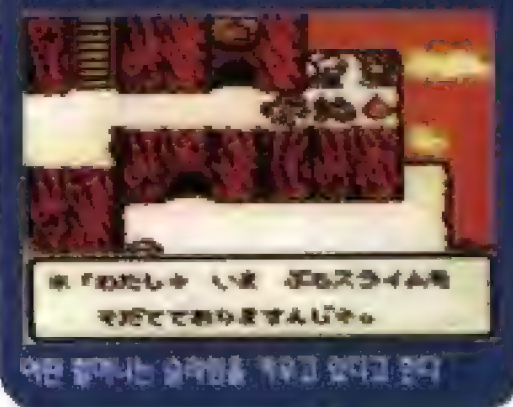
테리의 지시에 따라 몬스터가 싸운다

몬스터에게도 개성이 있다

동료가 된 몬스터는 전투를 계속할수록 레벨 업되어 성장된다. 다만 몬스터는 각각 다른 개성을 갖고 있어 다른 성장을 보인다. 개성은 전투할 때 작전에 따라 변

꾸준히 변하는 여행 밖의 세계

타이쥬 국은 모험의 무대가 되는 세계로 알려져 있지만 입구와 같은 존재이다. 실제로 그곳을 중심으로 여러 장소를 모험하게 된다. 세계의 구성은 타이쥬 국에서 여행의 문이 있어 다른 세계로 갈 수 있다. 단 재미있는 것은 여행의 문을 통과해서 들어가는 세계는 방문할 때마다 달라진다는 점이다.



화될 것으로 보인다.

ドラゴンクエスト		
HP	MP	EXP
1488	11338	14588
バックアイ		
232のダメージ!		

- 그래픽
- 캐릭터
- 용미도
- 독창성

동화 속에서 요시와 함께 모험하는 거야!

요시 스토리

연말 겨울 시장을 기념한 N64의 기대작 「요시 스토리」. SFC와는 다른 시스템과 액션이 될 것으로 보여져 그 기대가 서뭇 크다. 마리오에 버금가는 인기를 갖고 있는 요시가 이번 N64에 펼칠 액션과 모험은 과연 무엇인지 집중적으로 파헤쳐보자.

■ 제작사: 닌텐도 ■ 장르: 액션 ■ 발매일: 97년 12월 21일 ■ 발매가: 6800원



이보다 더한 파워 업이 있으랴!

액션편

하드웨어가 전작 SFC에서 N64로 변하면서 요시의 조작 방법에도 무언가 커다란 변화가 생기는 것은 당연한 일이다. 그 중에서도 달걀 던지기의 액션이 궁금한데 십자버튼에서 3D 스틱이 되어 보다 부드럽게 된 달걀 던지기를 예상해 본다.

달걀 던지기-Z트리거

그리고 몬스터를 먹거나 아이템으로써 입수한 달걀은 달걀 폭탄으로 쓸 수 있다. 이번에는 달걀을 던지는 방향을 3D 스틱으로 정할 수 있기 때문에 전작보다 더욱 빠르게 던지고 싶은 방향으로 달걀을 던질 수 있다. 게다가 그 파워는 바위를 파괴할 만큼 파워 업 됐다.



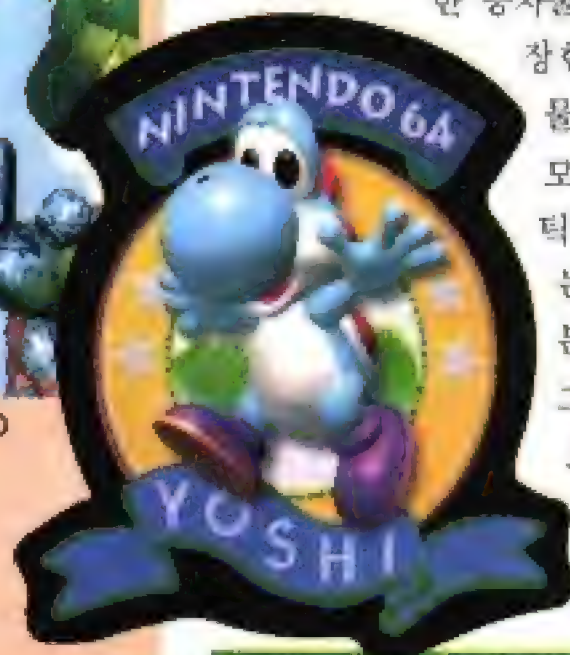
Z트리거를 누르면 커서가 표시되고 3D 스틱으로 방향을 맞춘다. 그리고 나서 Z트리거를 누르면 된다.

승차물편

스테이지 속에는 방해가 되는 물건만 있는 것이 아니다. 요시를 구해주는 아이템도 상당히 많다.

요시의 전작 모험에서는 요시가 변신해서 잠수함과 헬리콥터 등의 승차물이 되었지만 이번에는 순수

한 승차물이 많이 등장한다. 승차물의 조작은 모두 3D 스틱을 조작하는 것이 기본. 아날로그적인 감각으로 조작하게 될 것이다.



먹기-B버튼

앞에서 깨어나면서 식욕이 왕성해진 요시는 무엇아든 마구 먹어댄다. 몬스터를 먹으면 달걀을 낳고 과일을 먹으면 매우 행복한 기분이 된다.



과일을 먹으면 기분이 좋아지는 요시

몬스터를 점프해서 공격

점프-A버튼

갑자기 만난 몬스터를 쓰러뜨리는 방법은 먹거나 밟아버리는 2가지 방법이 있다. 몬스터를 밟을 때 필요한 것이 점프이다. 밟기 공격 외에도 높은 곳에 오를 때에도 필요하다.



뱀 리프트(청적)

하늘에 떠 있는 뱀에 올라타면 자동으로 움직이는데 뱀의 위에서 점프를 하면 뱀이 방향을 바꿔 진행한다. 적색뱀은 상승, 청색은 오른쪽 방향으로 이동하므로 뱀의 색과 점프의 타이밍을 맞추면 뱀의 진행 방향을 어느 정도 조종할 수 있다.



길 생각해서 점프를 해야 한다

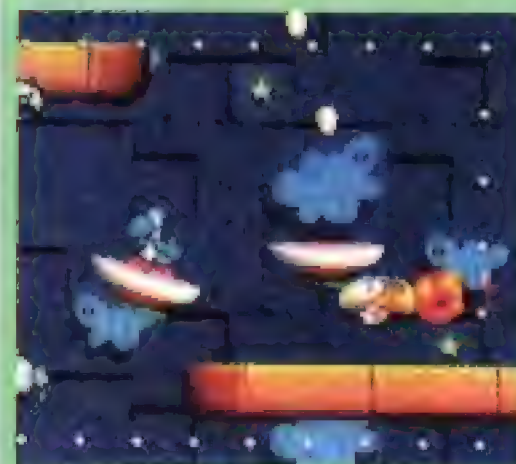
파리습

스테이지에 숨어 있는 아이템 파라솔을 낙하중에 사용하면 매우 느리게 낙하할 수 있다. 자유자재까지는 조종할 수 없지만 3D 스틱의 좌우로 낙하방향을 조정할 수는 있다.



프로펠러 리프트

프로펠러가 밑에 붙어 있는 그릇 같은 것을 타고 위로 올라간다. 요시가 좌우로 체중 이동해서 옆으로 쓰러지면 상승하는 방향을 정하게 된다.



몸을 돌려서 균형을 잡는다



영양이 많으면 승차물은 아니지만...



몬스터편

쿠파는 상대에 따라 마리오에게는 크라보를, 요시에게는 헤리호를 보내는 것 같다. 이 게임에서 가장 많이 등장하는 몬스터는 역시 헤리호. 그것도 헤이호군단이라고 불려도 좋을 만큼 많고 다양한 헤리호가 등장한다.

에리호

기본이 되는 헤리호는 적, 청, 녹, 황색 4종류이다. 색에 따라서는 능력 차이가 있는데 요시에게 방해가 되도록 많이 나온다. 프로펠라를 탄 헤리호에서부터 긴 막대를 타고 오는 헤리호, 스프링 헤리호, 스카이콩콩을 탄 헤리호 등 다양하다.



잘보단 양인 에리호

움바바



용암 속에서 갑자기 나타나는 움바바. 달걀을 던지면 잠시 용암 속에 몸을 숨긴다.

테포꾸쿠



암에서 물을 뱉어내 요시를 날려버리려 한다.

빠다귀 용



암에서 물을 내뿜어 공격해 온다. 약점인 머리 점프 3연발로 쓰러뜨린다.

스테이지편

요시의 모험은 그림책의 1쪽부터 시작된다. 1쪽에는 4개의 스테이지가 존재하는데 전부 6쪽이 있으므로 스테이지수는 전부 24스테이지.

첫장의 스테이지 1~4 중 1개를 클리어하면 다음 2쪽의 스테이지를 선택할 수 있게 된다. 이 때 앞 페이지에서 큰 하트 하나를 획득하면 스테이지 1이외의 스테이지를 선택할 수 있게 된다. 큰 하트는 각 페이지에 전부 3개가 숨겨져 있다.

1쪽

첫장부터 갑자기 빅크린과 같은 거대한 몬스터가 등장한다. 우선 이 페이지에서 3D 스틱의 감각과 기본적인 액션 조작법을 익히도록 한다.



처음부터 방심해서는 안된다

2쪽

컬러풀한 1페이지와는 대조적으로 어두운 동굴과 땅 속을 진행해 가는 무시무시한 스테이지. 움바바와 빠다귀 용의 초 거대 몬스터가 이곳에서 등장한다. 드디어 본격적인 모험이 시작되는 것이다.



물을 내뿜는 빠다귀 용. 위로 점프하여 한다

3쪽

공중 스테이지가 메인인 페이지. 하늘을 날지 못하는 요시의 유일한 단점을 쿠파가 이용한 것일까. 공중 스테이지는 낙하하면 물론 끝장나는 것이므로 이중 점프를 이용해서 클리어하도록 하자.



높아 내리는 곳을 날아 다니는 기본도 스텝 연습

4쪽

이상하게 생긴 몬스터와 생물이 생식하고 있는 수수께끼의 정글이 스테이지가 되는 페이지. 길을 잃어버리면 같은 장소를 계속해서 빙글빙글 돌게 되는 미로와 같은 스테이지가 많다. 마치 실제의 정글과 같은 곳을 모험해 가는 기운이다.



정글 속의 괴물. 색이 따라 움직이는 방향도 다르므로 잘 이용하면 출모가 있을 지도 모른다

5쪽

몬스터가 무서운 바닷속 스테이지. 물 속에서는 요시의 조작 감각이 육상과 달리 급격한 방향 전환을 할 수 없게 된다. 몬스터의 움직임을 잘 봐서 다음 액션을 예상해서 방해받지 않고 진행하도록 한다.



거대한 흡수를 갖고 있는 생물 앞에 떠돌아 있는 것을 발견했다

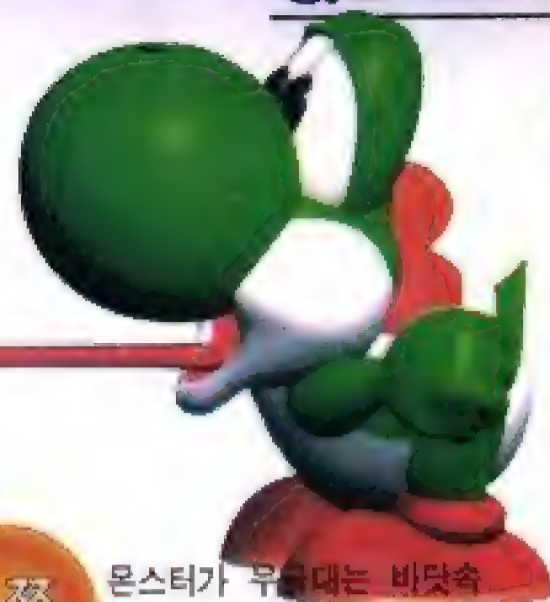
6쪽

마지막 6번째에는 성 속에 스테이지가 있다. 이 성이 베이비 쿠파가 살고 있는 성인지는 알 수 없지만 마지막 페이지이다. 몬스터 이상으로 무서운 트랩이 성 주변에 산재해 있으므로 주의해야 한다.



요시가 움직이면 벽면이 시작하는 톱니바퀴

그래픽	
캐릭터	
용미도	
독창성	





Cheat Codes For N64 User!

폭! 봄버맨

숨겨진 스테이지 등장

놀라게도 배틀 스테이지를 4개나 증가시킬 수 있는 비법이 발견됐다. 방법은 아주 간단한데 단, 허드슨에서 발매하는 '조이키드64'라는 연사 기능이 있는 컨트롤러가 필요하다. '조이키드64'를 접속하고 컨트롤러의 스타트 버튼을 연사하면 '조이키드64' 오리지널 '휴 모드(Hu-Mod)'로 하자.

그러면 경쾌한 음악이 나오면서 새로운 배틀 스테이지가 생긴다.



대형인 스테이지

음션 모드에 '곡' 기능



음션에 있는 기능

음션 모드에 있는 '????' 마크. 처음에는 전부 3개가 있는데 그것을 여는 조건을 소개하도록 하겠다.

모드명	조건
곡(곡:~)	그린 가든, 블루 조트, 레드 마운틴, 화이트 아이스의 4개 월드를 클리어한다
시아터(シアター)	모든 월드(6월드)를 클리어한다
풀 파워(フルパワー)	모든 월드 클리어+골드 카드 120장 모으기

부활을 방해한다

배틀 모드(バトルモード)의 싱글 배틀(シングルバトル)을 골라 위로, 아래로(うえへ/したへ)의 스테이지에서 게임을 시작하자.

그리고 2P나 4P의 플레이어를 쓰러뜨리면 재빨리 그 캐릭터의 부활지점(게임 시작 시 2P나 4P가 있던 곳)까지 이동하자. 그러면 2P나 4P가 부활해서 하늘에서 내려와 자신의 캐릭터 머리에 씌어져



공이 있을 소파에 누웠다는 이상한 이미지

등장한다. 그렇지만 이들 숨겨진 캐릭터들은 아무런 역할을 하지 않는다.

힘내라 고에몽 -네오 모모야마 막부의 춤-

숨겨진 캐릭터 출현

숨겨진 캐릭터를 출현시키기 위해서 '하구레 마을(はぐれ町)' 이외의 마을 스테이지에 있는 점집(占い屋) 근처에서 C버튼 전부와 AB버튼을 동시에 눌러 보자. 그러면 그 근처에서 숨겨진 캐릭터가

골든 아이 007

얼지 못한 무기 바꾸기

무기를 바꾸어 넣을 때 사용하고 싶은 무기를 그냥 지나칠 때가 있다. 그럴 때에는 침착하게 A



이렇게 하면 무기도 변경이...

버튼과 Z트랙거를 동시에 눌러보자. 그러면 바로 전 무기로 되돌릴 수 있다.

실황 파워풀 프로야구4

대전시합 강제 종료

대전 모드에서 시합을 시작하자. 시합이 시작되면 보통처럼 볼을 치고 그런 다음 3P의 컨트롤러의 L, R, Z를 동시에 누르자. 그러면 화면이 바뀌어 강제적으로 시합이 끝나고 이상한 시합 결과까지 나온다.



3P의 컨트롤러의 L, R, Z



월드와 일체적인 스테이지

다시 바다에 빠지고 만다. 이 장소에서 계속 있으면 상대의 부활을 몇번이라도 방해할 수 있다.

부요부요SUN64

캐릭터 선택의 비밀

'둘이서 부요부요(ふたりでぶよぶよ)'의 캐릭터 선택에서 특정 캐릭터에 커서를 맞춰 스타트 버튼을 계속 누르고 있으면 다양한 일이 일어난다. 커서에 맞춘 캐릭터마다 효과는 다음 표와 같다.

캐릭터명	효과
아쿠루	숨겨진 캐릭터인 키방탈을 사용할 수 있게 된다.
세조	숨겨진 캐릭터 사탄을 사용할 수 있게 된다.
드래곤 텐타우로스	1P의 캐릭터와 2P의 캐릭터를 바꾼다.
루루	캐릭터가 랜덤으로 결정된다.
코끼리 대마왕	모든 캐릭터가 코끼리 대마왕이 된다.



변여라도 방해할 수 있다.

모집중

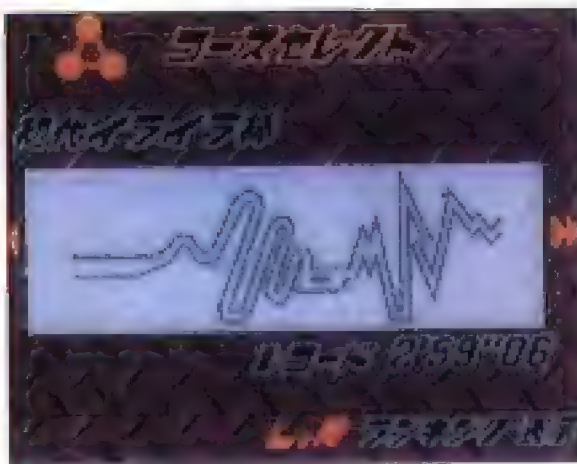
독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔피언점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 병8B/D 5층
게임유포 N64게을 담당자 일



블록이 첼리저 전투 이라이라 봉

●액션 ●미드슨
●97년 12월 19일 ●5980원

'이라이라 봉'이라는 철막대기를 3D 스틱으로 조종해서 전투가 흐르고 있는 도선 등에 접촉되지 않도록 조심하여 목표 지점까지 가는 단순한 볼. 잘못해서 도선에 접촉되면 이라이라 봉은 폭발하고 만다.



하이퍼 올림픽 인 나가노 64

●스포츠 ●코나미
●97년 12월 18일 ●7800원

플레이어가 올림픽 선수가 되어 8경기(전부 12종목)에 도전하는 게임. 실제의 스포츠에서 경기가 다르면 테크닉도 다른 것처럼 이 게임에서도 각각의 경기와 종목에 따라 기본이 되는 조작이 완전히 달라지는 것에 주의해야 할 것.



64에서 발매 타이마고치 모두 타이마고치 월드

●보드 게임 ●반다이
●97년 12월 중순 ●6800원

얌 위를 진행하면서 얌은 매스에 따라 타이마고치를 육성해 가는 보드 게임. 자신의 타이마고치를 누구보다도 빠르게 어덜트치로 육성시키면 이긴다.



스페이스 다이 나마이트

●격투 액션 ●빅동해
●97년 12월 예정 ●미정

빅동해가 내놓는 N64 소프트 첫 작품은 우주를 무대로 싸우는 격투 액션. 등장하는 캐릭터는 우주인도 있고 지구인도 있으며 거의 모든 캐릭터가 각각 독특한 특징이 있는 무기를 갖고 강력한 액션을 구사한다.



라스트 레지온 UX

●액션 ●에드슨
●98년 2월 예정 ●미정

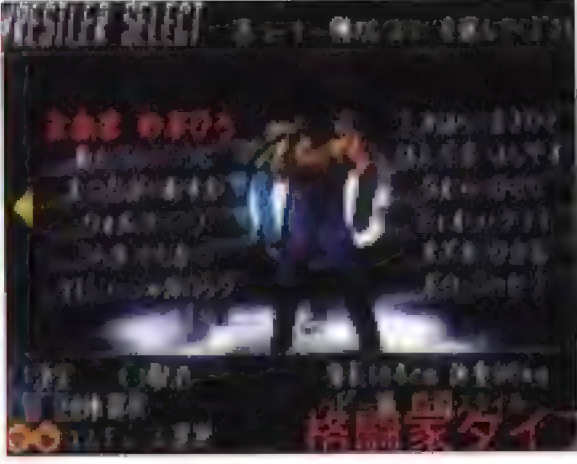
게임 내용은 1대 1 로봇으로 전투를 해 나가는 대전형 액션 게임. 일정한 범위 안에서 바주카와 사발 등의 무기로 상대를 공격해 간다. 또한 공격 수단에는 무기 이외에 초팔살기도 있는 것으로 알려졌다.



신일본 프로 레슬링 투로

●스포츠 ●에드슨
●98년 1월 4일 ●미정

신일본 프로 레슬링의 실제 선수를 자기 캐릭터로 사용할 수 있어 일본에서 기대를 모으고 있는 게임. 선수들의 목소리는 물론 움직임까지 리얼하게 재현될 이 게임은 스프링 모드에서 키우고 싶은 캐릭터와 싸움으로써 자신과 같이 행동할 컴퓨터 캐릭터를 만들어 낼 수 있다.



버철 프로 레슬링 64

●스포츠 ●아스락
●97년 겨울 ●미정

선수들의 움직임뿐 아니라 시합 중의 상황 모든 것이 실감 넘치게 재현되는 이 게임은 레슬러가 모두 8단계의 64명이며 이 선수들이 최강의 자리를 목표로 격전을 벌이게 된다. 그리고 그 중에는 WCW, Wo군도 마련되어 있다.

헉센

●3D 액션 ●게임팩
●97년 12월 18일 ●7800원

마치 '둠64'를 보는 듯한 인상을 주는데 이것은 둠 시리즈를 만들어낸 'id 소프트웨어'가 만들었기 때문. 단, 무대는 둠과 달리 중세 유럽풍의 판타지 세계이다. 플레이어의 목표는 용자가 되어 이 세계를 악의 무리에서 구해내는 것.

강통 몬스터

●시뮬레이션 ●아이맥스
●98년 2월 예정 ●4980원

몬스터를 강통 속에 넣고 대화를 하거나 모임에 나가는 육성 시뮬레이션 게임. 몬스터는 전부 50종류 이상이고 각각 강력한 필살기와 초팔살기가 있다. 통신 케이블을 사용하여 키운 몬스터를 친구들과 서로 싸우게도 할 수 있다.

일간 비비 클럽

●시뮬레이션 ●아이맥스
●97년 12월 예정 ●4800원

비비에 메시지를 주어 친구를 점점 늘려가는, 기존에 전혀 없었던 새로운 방식의 연애 시뮬레이션 게임. 플레이어의 최종 목표는 마음에 든 상대에게 비비 연애 메시지를 보내 연인을 만드는 일. 점을 치는 등의 보너스 기능도 있다.

칼럼 마을의 대사건

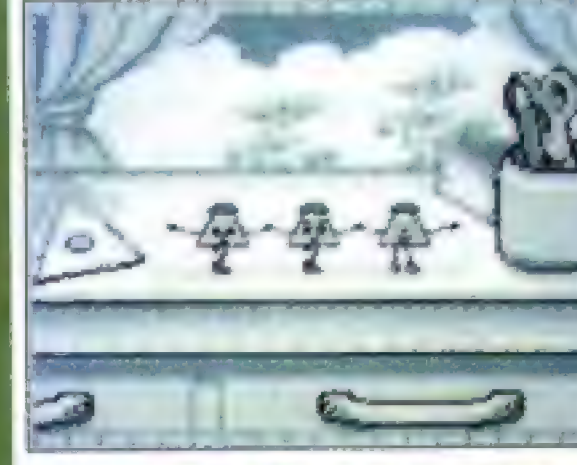
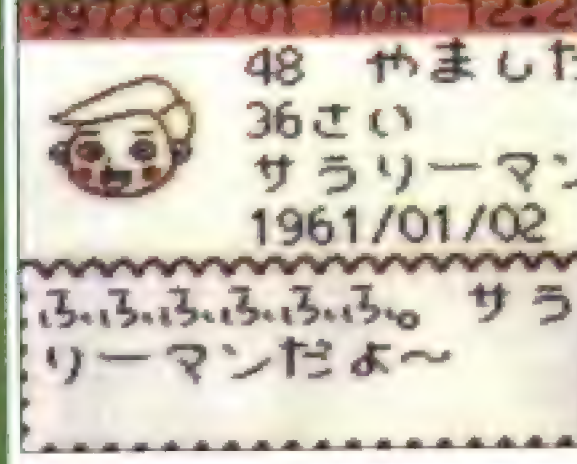
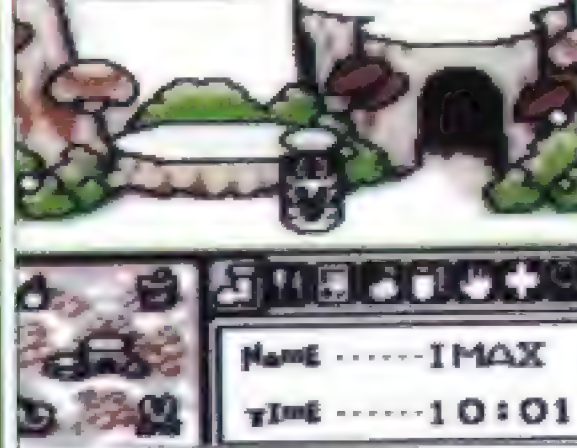
●액션 ●스타피쉬
●97년 12월 예정 ●3800원

개성있고 독특하게 생긴 캐릭터들이 과자 모양을 한 아이템을 활용해서 적을 쓰러뜨리는 액션 게임. 한 장소를 클리어하면 갈수록 어려운 적들이 캐릭터를 기다린다.

코로팡 월드(가칭)

●어드벤처 ●토미
●98년 1월 예정 ●미정

코로팡과 대화를 즐기면서 이벤트를 클리어하는 어드벤처 게임. 코로팡은 자신이 의지를 갖고 있어 조작하지 않아도 스스로 움직인다. 그러한 코로팡의 행동은 보고만 있어도 재미 만점.





GUC

동아리 소식

밖에 나가보면 추운 겨울이라는 것이 확실히 느껴지네요. 쌀쌀한 바람이 생~생~ 여러분들은 감기 걸리지 않길 바랍니다. 그럼 지금부터 GUC사람들의 따뜻한 정보와 이야기를 전해드려겠습니다. PC통신 아이즈, 나우누리 언제 어디서나 'GO ISSPO 10' 아시죠?



GUC 이벤트 CD 발매!

이번에 GUC에서 겨울 대모임을 준비하기 위해 폴스와 새턴의 멋진 동영상과 MP3를 뽑아 4장의 CD에 담았습니다. 이를하여 폴스, 새턴 비주얼 컬렉션 CD' 구요. 복제본같은 CD가 아닌 공장에서 완벽한 작업을 거쳐 나온 완전 밀봉 CD입니다.

4 CD로 이루어진 이번 컬렉션은 우리의 사랑을 받아 왔던 수많은 PS와 SS 게임 중에서 약 60여편을 엄선, 그 안에서 뽑아낸 동영상과 플레이 도중 우리와 함께 했던 주제가, 삽입곡들을 모았습니다. 컬렉션 CD 안의 모든 동영상은 폴스크린에서도 완벽히 구현되는 액션 무비로서 320 x

240 MPEG 파일이며 각 동영상에 들어간 모든 음악은 16bit 스테레오 오리지널 사운드입니다.

세 명의 전문 그래픽 디자이너와 프로그래머의 한달간 밤샘 작업을 통해 이루어진 고품질의 화면과 깨끗한 음질, 밀봉된 4 CD 투명 케이스에 완벽하게 인

쇄된 표지, 프레스 제작 등은 결코 구입한 분들에게 후회를 남기지 않을 것입니다.

CD에 수록된 내용은 우선 스퀘어의 FF 시리즈와 프론트 미션, 도키메키 메모리얼 시리즈, 바이오 하자드, 소울엣지, 사쿠라대전, EVE, 노엘 등 엄청나게 많은 게임의 동영상이 삽

입되어 있습니다. CD는 나우누리를 사용하시는 분들에게 한 세트(CD 4장)당 2만원(소포비를 포함하면 2만 2천원)에 판매되고 있습니다. 혹 챔프 독자분들

께서도 구입을 원하시는 분이 계시면 GUC의 공지를 참조하시기 바랍니다.



GUC 서울 2차 번개 모임

GUC 2차 서울 번개를 무사히 마쳤습니다. 이번 번개는 부산 모임을 위해 참가하신 '에초티(황득원)'님과 군산에 거주하는 회원 'CCH1024(정장현 : 현 GUC 정보게시판 담당)'님 등이 먼 곳에서 참가해 주셔서 더욱 뜻깊은 모임이 되었습니다.

이날 모임은 간단한 페스트 푸드점에서 점심 식사를 마치고 인터넷 카페에서 회원들끼리 재미있는 모플도 펼쳤으며 모플을 마친 후에는 게임센터에서 첼권 3 대회와 버파3의 게임대회도 가졌습니다. 상품은 C.JWCSW(최종원)님이 제공해 주신 CD였습니다. 이번 번개모임을 계기로 좋은 침묵다짐이 되었으리라 생각합니다. 그리고 서울에 거주하시는 GUC 부시삼 GOUK196(이성배)님과 운영진분들이 특히 많은 수고해 주셨습니다.



GUC 번개 모임을 마친 소감들

이번에는 이번 번개 모임에 참가하셨던 회원 몇몇 분들의 소감을 한마디씩 들어 보는 코

너를 마련하겠습니다. 앞으로의 모임에는 더욱 많은 회원 여러분들이 참가

이 사람이 어떻게합니다!

해 주시기 바라며 보다 발전하는 GUC가 될 것을 약속 드리겠습니다. 지면상 다 실어 드리지 못한 점을 죄송스럽게 생각하면서 우선 참가자 분들의 몇몇 소감입니다.

GOUK196 (이성배)

제가 진행을 해서 부담감과 힘든 점도 많았지만 정말 즐거운 하루였습니다.

에초티(황득원)

정말 부산서 서울까지 올라간 보람이 있었어요. 재미있었어요.

CCH1024 (정장현)

군산서 올라 갔는데요. 많은 분들을 알게

되어 좋았습니다.

앞으로 이런 모임이 더 많았으면 합니다.

anhyuk (안혁)

처음엔 어색했지만 갈수록 무지하게 재미있었습니다.

운영진 여러분 수고하셨습니다.

KBSKBS (김병석)

처음 나가본 번개였는데 정말 재미있었어요. 다음에도 가야지.

참가하지 못하신 분들의 소감

이번에는 참가하지 못한 회원들의 정겨

와 소감들을 한번 묵어 보았습니다.

푸른매 (이동경)

GUC 서울 대모임을 위해서 어쩔 수 없이 못갔습니다. 정말 아쉽습니다.

pusival (이원오)

늦잠자서 못갔어요.영영!!

ROSERA (이재역)

울산에서는 번개 안합니까?

LIRIS (이병하)

대모임 때는 가고야 말테다. 부드득!

N64반

이탈의 자막상

강릉수출시승과구기적동
김포형진주시상동동
병오성진주시상동구문동2가
K.S.강릉시상동구문동2가
여울성진주시상동구기적동
이대원/강릉시상동구기적동
김포형진주시상동구기적동
이대원/강릉시상동구기적동
김포형진주시상동구기적동
김포형진주시상동구기적동



안녕하세요? N64 담당자
지지리입니다. 독자들과
의 대화의 장인 캠프학년
N64반이 날로 번창하고
있어서 참 기분이 좋네요.
달마다 돌아가는 엽서들
을 보면 발전하고 있는
N64와 늘어나는 N64
유저의 수를 보는 것같
아 정말 기뻐요.

엽서계좌: 김동오/강원도 춘천시 묘재1동 463-88



이정/대구광역시 남구 대명 5동

안녕하세요? 지지리님. 저희 동네는 PS,
SS, N64 같은 게임기를 가지고 있는 아이들이 만명
도 없습니다. 그런데 저와 아주 친한 친구가 현대 컴
보이64를 샀습니다. 친구는 게임기를 산 기념으로 누
러오라고 했고 저와 다른 친구들은 게임을 하러 놀러
갔어요. 하지만 저희들은 게임은 하지도 못하고 심부
름만 하다 왔어요. 그 친구가 게임을 하고 싶으면 심
부름을 하라고 하는 것아었어요. 저는 자존심이 상해
서 그 친구와 한바탕 싸우고 그 다음부터는 그 친구와
말도 하지않고 지내고 있습니다. 하지만 그 친구와 다
시 친해지고 싶어요. 지지리님. 어떻게 하면 좋을까
요?

지지리 정군의 친구가 실수를 한 것 같군요. 게임기를 새로
구입해서 친구들에게 자랑하라는 생각이었는데 장
난이 조금 지나쳤던 모양이죠? 정군에게 사과를 생
각이없었으면 부끄러지도 않았을 테니까요. 한바탕 싸운 다음에
정군이 생색내고 다시 친해지고 싶어하는 것처럼 친구도 정
군에게 미안한 마음을 갖고 있을거예요. 속스러워하지 말고
자이언티하세요. 가족에서 서로 이해해 아다가는 정말로 서약서
약한 시키기될 수도 있으니까요.

이삼표/서울시 강북구 번2동 주공 APT

안녕하세요? 전 고독한 N64 유저입니다.
제 주위에는 온통 PS 얘기로 딱 지 있습니다. 책에는
거의 PS 얘기고 주위 사람도 모두 PS 얘기만
합니다. 전 외롭습니다. 제 주위에서 N64를 가지고
있는 사람은 저 혼자입니다. 얼마전까지만 해도 N64
유저가 몇명 있었는데 모두들 배신(?)을 하고 PS로
바꿔 버렸습니다. 팔리 64DD가 나와서 N64가 큰
임을 보여주면 좋겠고 무엇보다도 PS보다 적은 N64
유저들이 모여서 동호회를 만들어 우리의 앞날(?)을
얘기하고 천국을 도모하면 좋겠습니다. 지지리님. 이
고독한 N64 유저는 어찌이오리까?

지지리 바가지 유저들 사이에서 N64 얘기를 할 수도 없는
노릇이고, 참 답답하겠네요. N64도 상당히 좋은
게임기인데... 아직 스포츠의 수가 적기 때문에
N64보다는 PS를 선호하는 것 같아요. 주위의 친구들에게 N64
용 게임을 소개하면서 N64의 우수함을 직접 느끼게 해주는 방
법은 어떨까요? 지지리도 N64 동호회가 하나를 생겼으면 좋겠
어요. PC 통상에도 PS, SS 동호회는 있지만 N64 동호회는 연보
에서 생색이요. 캠프 학자들 중 N64 유저끼리 통쳐서 멋진 모임
을 만드는 것도 좋겠군요.

안태영/강원도 강릉시 남문동 삼익 그린 APT

안녕하세요? 지지리님. 제 친구에 관한 얘
기를 드릴까 합니다. 얼마전 제 친구가 학교에 GB를
가지고 와서 재미있게 하더군요. 그래서 전 그 친구에
게 GB를 빌려달라고 했습니다. 그 친구는 어쩔동안
빌려줄테니 고장내지 말고 잘 돌려달라고 했습니다.
저는 GB를 밤낮 가리지 않고 했습니다. 심지어는 목
욕을 하면서도 했고요. 그런데 목욕을 하면서 GB를
하다가 실수로 목욕탕 안에 GB를 빠뜨리고 말았습니
다. 순간 전 어쩔줄 몰랐죠. 원진이 용당~ 빠져버렸
으니까요. 삼일간 말려봤지만 전혀런 잘 되진 않더군
요. 10여번을 컸다꺼야 외면이 한번 정도 나옵니다.
그일 때문에 지금은 그 친구와 말도 못붙이고 있습니
다. 지지리님. 어떻게 해야하죠?

지지리 목욕중에 게임을 즐기다 빠뜨리셨다고요? 목욕탕
에 게임기를 가지고 들어간 것이 실수였군요. 조금
만 참았다 걸렸으면 좋았을텐데, 친구의 게임기를
망가뜨려서 정말 고민이겠네요. 학생 신분에서 사것을 파악하니
사줄 수도 없는 노릇이고, 가장 좋은 방법은 친구에게 진심으로
사과해서 외면하는 방법이겠지요? 그런 다음에 게임기 수리점
을 찾아서 수리하는 것도 좋은 방법이고요. 정말 친한 친구라면
타당군의 실수를 이해해줄 거예요.

이승호/경기도 고양시 일산수 탄현동 34 에이스 10차 APT

안녕하세요? 지지리 누나! 최근에 영이 영
정님께 하프스데(간식 안먹고, 몇장거장 거리로 걸어
다니다) 모든 돈으로 N64와 GB를 구입해서 덕분에
행복은 동생입니다. 하지만 영은 마리오같은 액션판
중이라고 저는 RPG 게임을 좋아합니다. 그래서
N64는 영의 독차지입니다. 저의 영은 요즘 64DD와
맥들 구입 자금 마련을 위해 아르바이트를 하고 있습
니다. 제가 친구들한테 N64 자랑을 하면 모두들
N64는 곧 망간다며 돈이 아깝다고 합니다. 하지만
영이 N64에 가는 거내는 상상이 커요. 특히 N64용
'악마성 드라블라'에 대해서요. 부디 N64 공략도 많
이 해주시고 엽서도 꼭 받아주세요. 삼, 누나한테 공
급인 것 물어봐도 되죠? 현대 컴보이64용 책들
N64에서 볼 수 없나요?

지지리 게임기를 구입하기 위해 돈을 절약하고 열심히 일하
고 있구나. 정말 대단한 영이네. 그런데 승호군은
RPG판 즐기고 액션에는 관심이 없나고요? 액션 게임
도 재미있는 것들이 많아요. 특히 N64용 액션 게임들
은 아날로그 스틱을 활용하기 때문에 색다른 것들이 많고요. '심니
라 고대동'처럼 액션 RPG 게임을 즐겨보는 것은 어떨까요? 캠프
학술요에 공략된 책도 있고요. '악마성 드라블라'는 저도 상당히
기대하고 있어요. 지지리는 악마성 시리즈의 메이커거든요? 그리고
현대 컴보이64용 책은 N64에서 사용하는 것이 가능하답니다.

김동오/강원도 춘천시 묘재1동

안녕하세요? G.G.LEE 누님. 제가 편지차
를 사용하지 않고 엽서에 그림을 그려 보내는 이유는
고정관념을 깨기 위해서입니다.
꼭 시연만 보내야 한다면 재미가 없을 것 같아서요.
그래서 과감히 그림을 그려 보내나 부디 이쁘게 봐주
세요. 그림도 G.G.LEE 누님의 미모에 대한 고정관
념을 무정히 깨버리는 것입니다. N64 파이팅~!

지지리 김동오군이 드디어 N64 반까지 진출(?)했군요. 캠프
프와 여러 코너에 열심히 참여하고 달마다 멋진 그
림으로 응모하기 때문에 캠프 메인들은 모두 동오
군을 알고 있습니다. 특히 정문장과 아르 갈리리 담당자가 동오
군의 그림에 대해 많이 이야기하더군요. 아연도 N64 반의 대문은
동오군의 그림으로 꾸미기로 했어요. 미스코리아 G.G.I.라
니, 정말 파격적이군요. 그런데 일반적으로 생각하는 예쁘고
귀 큰 미스코리아가 아니라 근육질의 미스코리아를 그려달라
요. 보디빌더라도 좋나

출석표

16번 이 정 17번 이삼표 18번 안태영
19번 이승호 20번 김동오

지지리의 캠프학년 N64반 응모요령

기초부터 시연을 치루시려면 참가 엽서등에 글자를 적고
보낼 수 있습니다. 참가인 문장은 캠프학교 N64반에
응모해서서 번호를 부여받게 되어 수백원짜리 엽서는
필수적인 응모사항이 응모장을 접수할 수 있습니다.
많은 사람이 기대하는 금액은 3000원을 추천합니다

보내실 곳

서울시 마포구 성주동 324-1 빙결빌딩 8층
게임캠프 캠프학년 N64반 알 우 121-160

마감일

매월 20일까지

게임CG의 미래상 제시한 전문 이벤트

- 디지털미디어 월드 (Digital Media World) -

미디어의 급속한 발달과 더불어 우리들의 생활 곳곳에 보급되고 있는 멀티미디어의 세계! 이번에 일본에서 열린 '디지털미디어 월드'는 그러한 멀티미디어 기술의 진보를 한 눈에 볼 수 있도록 NICOGRAPH '97 / MULTIMEDIA '97 & DIGITAL CONTENTS FESTIVAL '97의 3개 전시회를 동시에 개최했다. 캠프는 이 대규모 멀티미디어 전시회에 스케어, 남코, 반다이 등 유명 게임 업체들이 참가한다는 정보를 재빨리 캐치, 현지로 기사를 특파했다.



기간 : 1997년 11월 26일 ~ 1997년 11월 28일
 장소 : 일본 마쿠하리 메세 일본컨벤션센터 7,8홀
 참가업체수 : NICOGRAPH '97 (58개 업체)
 MULTIMEDIA '97 (44개 업체)
 DIGITAL CONTENTS FESTIVAL '97 (40업체)

전문 심포지엄에서 일반 전시까지 폭넓은 주제로 열려

이번 행사는 크게 멀티미디어 산업관련 심포지엄 및 논문 발표 등의 학술회의와 140여개의 참가 업체 부스에서는 관람객들에게 직접 각 메이커의 진보한 그래픽 기술을 보여주는 2가지의 전시 행사로 나눠 치뤄졌다. 우리나라의 무역센터 전시장과 같은 이미지의 이번 전시장은 'NICOGRAPH 97'이라는 공간과 'MULTIMEDIA 97', 'DIGITAL CONTENTS FESTIVAL 97'이라는 3개의 공간으로 분리, 한 장소에서 각각 전시행사를 가졌다.

○성공적 6기 실적 공개했던 코야이 부스
 ○컴퓨터 그래픽의 다양성 나치면 그래픽스사의 부스



초코보의 이상한 던전 동영상 최초 공개



○스케어 부스에서는 그동안 업계에게 배양이 어려웠던 CG실이 공개
 ○가장 많은 관람객을 모았던 남코 부스

이번 전시장은 대작 게임으로 우리들에게 널리 알려져

있는 남코, 스케어, 코에이, 반다이 등의 일본 게임업체의 거물급 회사들도 참가하여 관심을 모았으며 특히 남코에서는 'SIGGRAPH 97 컴퓨터 애니메이션 페스티벌 일렉트로닉 시에터' 입선작품인 'TANABATA', 'RANKAI', 'SOUL BLADE' 등의 그래픽을 상영하여 발디달 틈 없을 만큼의 인기를 누렸다. 또한 아케이드용 3D격투 게임 '철권 3'은 '소울블레이드'와 더불어 모션캡처 기술을 저가의 비용으로 고속화하는 것이 가능하게 한 작품이었으며 '철권 3'의 경우 3차원 시스템 기관「시스템 II」부터 「시스템 12」까지 처리 가능한 고도의 시스템 기판을 제

용, 태권도의 황수일 선수, 판크라치온의 스킨노미루 선수를 비롯한 일류 격투가의 움직임을 그대로 재현했다고 한다.

이는 전작에서는 찾아 볼 수 없었던 리얼하고 박력있는 캐릭터의 움직임이 가능해진 것은 물론, 모션 캡처 기술에 있어서도 광학식, 자기식의 양 기술을 이용해 개발기간을 단축시키는 것도 실현시켰다고 한다.

또한 명작의 산실 스케어사의 부스에서는 스케어의 컴퓨터 그래픽에서의 교육 및 작업 환경을 보여주었다. 한편, 대회장의 대형 모니터에

서는 '초코보의 이상한 던전'의 동영상이 최초로 공개되었으며 남코의 '바람의 크로노아', '소울 블레이드' 등의 박진감 넘치는 영상이 관람객들의 시선을 끌었다.

모션 캡처의 눈부신 발전 안눈에

이번 전시에서 두드러지게 부각된 그래픽 기술로는 인체에 센서를 부착하여 컴퓨터에 입력하는 방법인 모션캡처의 기술이었으며 각 회사마다 저마다의 흥미로운 이벤트로 관람객들의 눈길을 끌었으며 사진인지, 컴퓨터 그래픽인지 분간할 수 없을 정도의 고도의 컴퓨터 그래픽 기술의 진보는 모두에게 놀라움을 금치 못하게 했다. 이번 행사는 동경 게임 쇼나 어뮤즈먼트 쇼처럼 전문 게임 이벤트가 아니었기 때문에 그렇게 관람객이 많은 편은 아니었지만 하루 입장객 5,000~6,000명에 이르는 나름대로의 대성황을 이루었으며 멀티미디어 기술의 진보를 확인할 수 있었던 행사였다.



'97 인기 게임 결산

이번호가 98년 1월호이지만 실질적인 송년 호이기 때문에 97년도에 유행으로 인기있었던 아케이드 게임을 한국, 일본으로 나누어 정리해 보았다. 올해의 아케이드 게임 판도를 한눈에 알아볼 수 있을 것이다.

		1월 1월	버철 파이더3 세가/격투액션			1월 1월	버철 파이더3 세가/격투액션
		2월 2월	버철 파이더3 세가/격투액션			2월 2월	무왕전설 SNK/격투액션
		3월 3월	스트리트 파이더EX 캡콤/격투액션			3월 3월	리얼바우트 아령전설 스페셜 SNK/격투액션
		4월 4월	X맨 VS 스트리트 파이더 캡콤/격투액션			4월 4월	스트리트 파이더3 캡콤/격투액션
		5월 5월	철권3 남코/격투액션			5월 5월	철권3 남코/격투액션
		6월 6월	철권3 남코/격투액션			6월 6월	철권3 남코/격투액션
		7월 7월	더 하우스 오브 더 데드 세가/건슈팅			7월 7월	철권3 남코/격투액션
		8월 8월	뱀파이어 세이버 캡콤/격투액션			8월 8월	더 하우스 오브 더 데드 세가/건슈팅
		9월 9월	더 킹 오브 파이더즈 '97 SNK/격투액션			9월 9월	더 킹 오브 파이더즈 '97 SNK/격투액션
		10월 10월	버철 스트라이커2 세가/스포츠			10월 10월	더 킹 오브 파이더즈 '97 SNK/격투액션
		11월 11월	버철 파이더3tb 세가/격투액션			11월 11월	더 킹 오브 파이더즈 '97 SNK/격투액션

Editor View



인사: 조현철 (편집 책임 TNG 담당)

"97년도의 한국과 일본 게임 시장을 비교해 보면 일본은 세가와 캡콤이, 한국은 남코와 SNK가 나뉘려기를 뻔했다고 해도 과언이 아닐 겁니다. 한국과 달리 일본은 과거의 인기가 오래 지속될 것 아니라 세가에 대한 이미지가 상당히 좋은 편이기 때문에 세가의 게임은 발매 후 바로 히트라는 공식이 성립되는 것입니다." 주로 철권을 많이 하지만 아케이드 게임에 관해서는 전반적으로

로 지식을 가지고 있는 조현철 씨는 일본 유저의 특성을 날카롭게 분석하면서 말을 이어 나갔다. "그러나 국내에서는 세가의 게임이 이렇게 유행되지 때문에 비교적 가격대가 낮은 캡콤, 킹오마를 선호하다보니 남코나 SNK의 게임이 자연의 인기를 얻게 된 것입니다. 그런데다가 국내 유저들은 비록 같은 하루 인간적인 게임보다는 철권과 같은 화려하고 조급은 특이한 게임을 좋아합니다." 요즘 호락실어 가보면 철권이나 킹오마, SS, SPS를 찾는 유저들이 많지만 비록의 경우는 워낙 퍼전이 나라도 한산한 것이 그의 말을 인용한다.
"그러나 내년 이맘때쯤 다시 이런 조사를 해 본다면 격투 일변도의 지금 캐터와는 또 다른 결과를 보일 것입니다. 이젠 격투만으로 유저들에게 어필할 수는 없습

니다. 좀 더 새로운 것을 찾는 유저의 입맛에 맞추기 위해서는 같은 격투 게임이라도 차별화되는 특이한 방향성을 잡아야 합니다. 저도 좀 어떤 것이라고는 짐에서 말할 수 없지만 어쨌든 요즘 인기있는 격투 게임들은 대부분 비슷해서 그 한계를 드러내고 있습니다." 조현철 씨는 격투 일변도의 아케이드 시장 추세가 얼마나 갈 지에 대한 의문을 제기하며 "오랫동안 게임이 하드웨어와 장소적인 문제로 액션 장르에 한정될 듯하지만 갈수록 고성능화되어 아케이드 수준에 육박하고 있는 가정용 게임에 유저를 빼앗지 않으려면 다양한 장르의 게임이 필요할 겁니다."
그의 말처럼 98년부터의 아케이드 게임은 치열한 게임 시장에서 살아남기 위해 뭔가 새로운 방향을 잡아야 할 것으로 보인다.



새로운 검술의 참맛, 바로 이 맛이야!

더 라스트 솔저 일하의 검사

SNK의 또다른 검술 액션 '더 라스트 솔저'. 검술의 새로운 참맛을 느끼기 위해 '더 라스트 솔저'는 사무라이 스타일즈 시리즈에 걸린 유계들을 잊어버린 면에서 고 있다. 험프는 대공 바로 직전 일본에서 인공 테스트에 들어간 '더 라스트 솔저'의 기술 개념도를 먼저 테스트 플레이어로부터 직접 공수함이 개제한다.

■ 제작사: SNK

■ 장르: 격투 액션

■ 발매일: 97년 12월 예정

키에테(각성전)

- 일도·질풍 ↓↘→A or B
- 일도·공아 →↓↘A or B
- 일도·연인삼 ↓↖←A or B
(연속 3회입력)
- 일도·참토 (근거리에서) ←↖←C
- 합심·복동 ↓↘↘A or B
- 합심·참동 ↓↘↘B
- 각성 검질 게이지가 MAX이거나 체력 게이지가 적색으로 변했을 때 BCD를 동시에 누른다



키에테(각성후)

- 농명·질풍 ↓↘→A or B
- 농명·공아 →↓↘A or B
- 농명·연인삼 ↓↖←A or B(연속 3회 입력)
- 농명·참토 (근거리에서) ←↖←C
- 합심·상동 ↓↘↘AB(동시 입력)
- 합심·상동 ↓↘↘B

유키

- 빙인 ↓↘→A or B
- 상화 →↓↘A or B
- 순살창 ↓↖←A or B
- 수향 (근접해서) →↖←C
- 살풍권 ↓↘↘AB(동시 입력)
- 진·살풍권 ↓↘↘B



어명방 수시

- 일도·풍 ↓↖←A or B or C
- 일도·산혈 →↓↘A
- 일도·월영 ↓↘→A or B(연속 3회 입력)
- 대도·보월 ←↖←A or B or C
- 합심·삼육야월화 →↓↘AB(동시 입력)
- 합심·혼란살월화 →↓↘B

일조 아케리

- 무신·관공 ↓↘→A or B
- 백귀·나전방 →↓↘A or B or C
- 백귀·청희 →↖←A
- 변화인형 →↖←C
- 삭귀·육합 ↓↘↘AB(동시 입력)
- 백귀·백귀야방 →↖←B

신기십삼

- 격전 →↓↘A or B
- 광탄충 A or B or C or D 중 하나의 버튼을 2초 이상 누르고 있다.
- 부족 (근접해서) →↖←B
- 금강중추 ↓↘→A or B
- 골목·대격투 ↓↘↘AB(동시 입력)
- 골목·초격투 (근접해서) →↖←A or B

천야표

- 작은 피르기 →↖←A or B
- 아비차구동 A 버튼 연타 (9수 모으기)
- 필지 →↖←B
- 반상처의 1수(포금) →↖←↖←↖←AB(동시 입력)
- 반상처의 1수(비차) →↖←↖←↖←B
- 반상처의 1수(각행) →↖←↖←↖←A

자경

- 목수리 ↓↖←A or B
- 회전간파기 →↓↘A or B
- 삼육결유 ←↖←A or B
- 삼육대결 (공중에서) ↓↘→B
- 마룡사석·광희 ↓↘↘AB(동시 입력)
- 마룡사석·훈기 ↓↘↘B

진중 경이랑

- 장공살 ←모아서→A or B
- 하공살 ↓모아서↑A or B
- 광야 ←모아서→C
- 준살 ↓↖←A or B
- 진·광야 ↓↘↘AB(동시 입력)
- 최종·광야 ↓↘↘B(저축 가능)

직위시원

- 백호손톱 ↓↖←A or B
- 열포후 →↓↘A
- 바위쇄 →↖←C
- 금광쇄 (근접해서) →↖←↖←↖←C
- 인과응보 →↖←↖←↖←AB(동시 입력)
- 불구채천 →↖←↖←↖←B

이열화

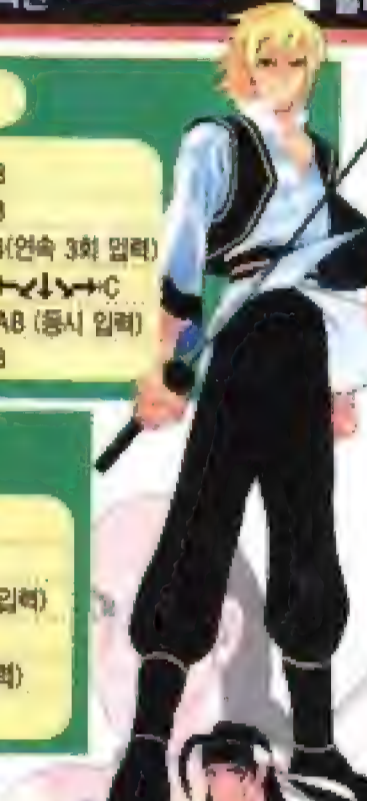
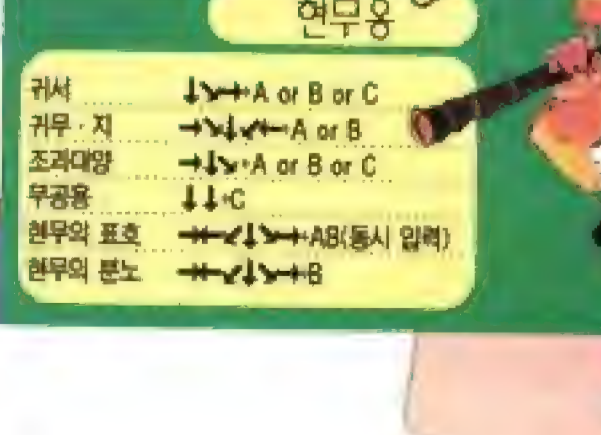
- 몽추선 ↓↖←C(연속 3회 입력)
- 염선상 →↓↘B
- 안개 AB동시 입력
- 회영 (안개 중) A or B or C
- 옥의·화룡전신 ↓↘↘AB(동시 입력)
- 비옥의·참천무명각 ↓↘↘B

차적

- 류명진 ↓↘→A or B
- 강철자르기·고치기 →↖←↖←↖←B
- 천마라 (공중에서) ↓↘→C
- 수면습기 ←↖←A
- 당량쌍인 ↓↘↘AB(동시 입력)
- 암행사냥 (근접해서) →↖←↖←↖←B

연무옹

- 귀서 ↓↘→A or B or C
- 귀무·지 →↖←↖←A or B
- 조격대양 →↓↘A or B or C
- 무공용 ↓↘→C
- 연무의 포효 →↖←↖←↖←AB(동시 입력)
- 연무의 분노 →↖←↖←↖←B



최용수와외의 콤비 플레이로 일본 골대를 노린다!

리베로 그란데



지난호 ARC 특보로 소개된 바와 같이 '리베로 그란데'는 기존의 축구 게임의 틀을 뛰어넘는 파격적인 게임이다. 자신이 실제로 직접한 공격선이 벌어지는 그라운드로 들어가 브라질 골대에 슈팅 쓰기도 하고 모니우도에게 어시스트도 할 수 있는 등 현실감이 짙을 몰려 넘치는 축구게임 바로 '리베로 그란데'이다. 12월 어뮤즈 월드에서 열리는 '리베로 그란데' 이벤트에서 영예의 우승을 위하여 바로 여가를 주목하자

■ 제작사: 남코 ■ 장르: 스포츠 ■ 국내 발매일: 97년 12월 예정 ■ 국내 유통사: 프로토피아



플레이어가 직접 그라운드로 뛰어 들어간다

플레이어는 게임의 세계인 그라운드에 서서 자신의 분신을 컨트롤한다. 어떤 시점에서는 디펜스를 요하기도 하고 또 어떤 때에는 최전선에서 스트라이커로서 골을 노린다. 플레이어 자신이 선수가 되어 스스로의 판단으로 필드 위를 돌진한다. 참신한 조작 감각과 시점에 의해서 아직까지 체험하지 못했던 현장감과 일체감을 느낄 수 있다. 또 원격 조작으로 팀 동료에게 지령을 내리는 등 다양한 게임의 전술을 시도하는 것도 가능하다. 게다가 레버와 버튼의 미세 조작에 의해서 화려한 플레이를 실현할 수 있다.

달라 자신의 시점에서 구석으로 나아간다는 시스템을 채택한 축구 게임이 발매된다. 또 모든 선수를 조작하는 것이 아니고 각 팀 중에서 한 사람만을 선택해 그 선수만을 움직일 수 있는 것이다. 팀 동료에게는 어느정도만 지시를 할 수 있고 나머지는 자동으로 움직이게 된다. 예를 들면 자신은 센터링을 올리는 어시스트 전문의 윙이 되어도 좋고 슈팅을 노리는 스트라이커가 되어도 좋다. 어쨌든 자유도 높은 게임이라는 인상이 짙다.

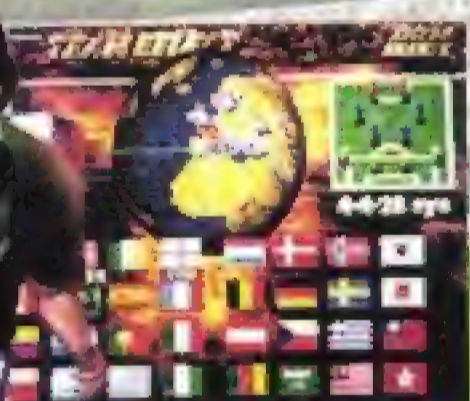


골을 가지고 있지 않아도 동료에게 지시를 내릴 수 있다



충 참가 팀은 32개국

세계의 축구 강호들이 모두 모였다. 플레이어는 좋아하는 팀을 선택해서 우승의 영예를 안을 수 있다. 또 개성 넘치는 10명의 선수들 중에서 자기의 분신을 선택해 그라운드를 누빌 수 있다.



선택된 팀은, 타국까지 오면족만 위에 보인다

통신 대전, 협력 플레이 가능

통신 대전과 협력 플레이가 가능하다는 것도 리베로 그란데만의 특징이라고 할 수 있는데 2대의 통체에 의한 1대 1 통신대전 또는 협력 플레이가 가능하다. 리베로 그란데의 새로운 시스템으로 인해 라이벌과의 승부 또는 파트너와의 화려한 콤비네이션 플레이를 만끽할 수 있다.



0 협력 플레이 선택 화면

0 친구와 들어서 협력 플레이하면 더욱 재미있다

실제 구장을 방불케하는 3D CG그라운드



자신의 시점으로 펼쳐지는 화면 시스템

지금까지의 가로 화면의 축구 게임과는

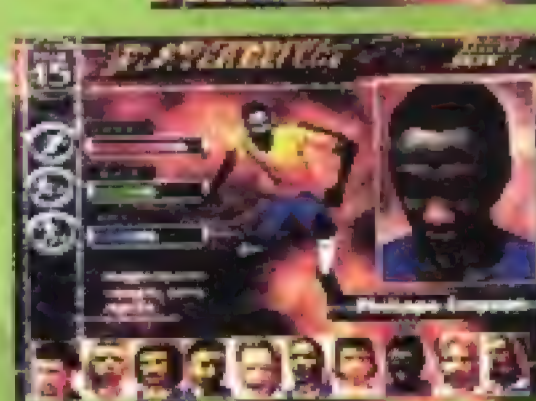
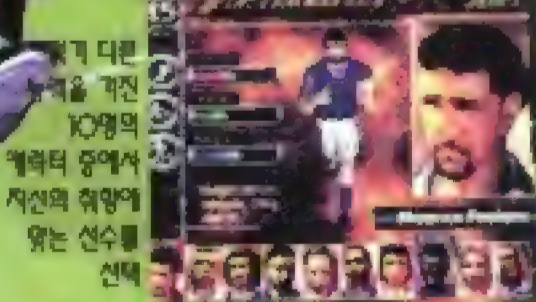


특수 기능인 (플레이어가 볼을 가지고 있지 않은 때는 자신이 패스할 때마다 동료에게 지령을 내린다)

플레이어 진정방향

이색적인 조작 방법

리베로 그란데는 전혀 새로운 시스템을 채택하고 있는 만큼 조작계도 상당히 특수하다. 레버 1개와 버튼 3개로 기존의 컨트롤과 같지만 용도가 특수해서 레버를 위로 올리면 전진, 좌우가 방향 전환이므로 아래쪽으로는 입력할 필요가 없다. 이것은 좌우 방향 전환에 따라서 자신의 시점을 360도 회전시킬 수 있기 때문에 자신이 후방이라는 움직임은 필요가 없다. 버튼도 특수해서 슈팅이나 센터링을 하는 버튼과 지정된 팀 동료에게 패스하는 버튼, 팀 동료에게 패스하는 버튼의 3개만으로도 조작이 가능하다.



캐릭터 선택 화면이 마치 월드컵 같다

밤을 셀 수 밖에 없는 무시무시한 격투 게임

모탈 컴배트 4 MORTAL KOMBAT 4

모탈컴배트4는 언제라도 맨손이나 무기로의 전환이 가능한 본격적인 무기 격투 게임으로 무기를 잡는다거나, 버리는 것, 적으로부터 빼앗는 것 등 자유자재로 무기의 변경이 가능하다. 미드웨이퍼 독점적으로 사용되는 새로운 칩인 ZEUS에 의해서 모탈 컴배트4는 초당 120만 4각 폴리곤이 가능하고 지금까지 경험해보지 못한 초 리얼임을 표현하고 있다.

■ 제작사: 미드웨이 ■ 장르: 격투 액션 ■ 국내 발매일: 97년 12월중 ■ 국내 유통사: 선진물산(02-278-1981)



무기와 사물의 사용으로 흥미 배가

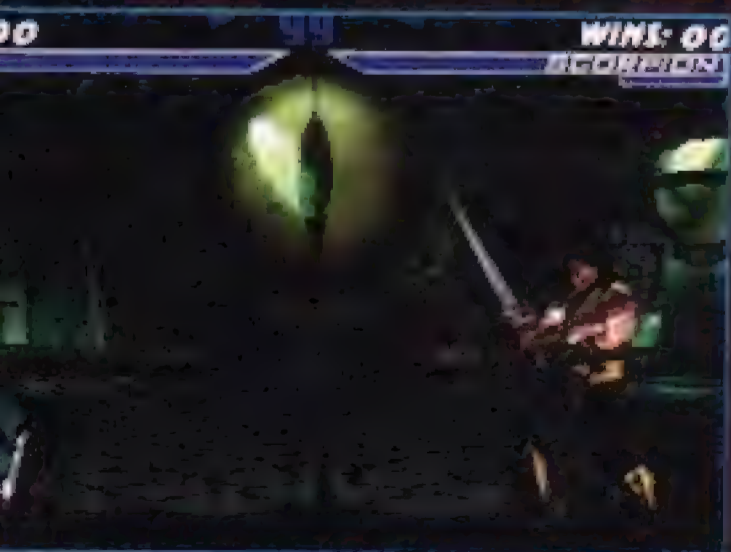
기본 조작

모탈 컴배트4는 8방향 레버와 6개+1개의 버튼으로 이루어진다. 버튼은 LP, HP, LK, HK, BL, RUN으로 이루어져 있다.

이번 작품은 이전의 모탈컴배트 시리즈와는 달리 무기의 사용이 가능하게 작사가 한가지씩의 무기를 가지고 있으며 무기에 따라서 공격 방법과 파워 등이 달라진다. 그리고 스테이지이다 특정한 물체들이 나오는 경우가 있는데 그것들을 이용한 공격도 가능하다.



도끼와 칼을 들고



곡면 무기는 어디에서 나오는가

페이탈리티

모탈컴배트만의 독특한 시스템인 '페이탈리티'는 역시 이번 작품에서도 간재하다. 이번에는 새롭게 몇몇 캐릭터를 제외하고는 나머지 캐릭터들의 감옥 스테이지에서의 페이탈리티가 동일하다.

박진감 넘치는 3D기법의 채택

전작까지는 2D였던 모탈컴배트가 3D로 변하여 여러가지의 다양한 공격과 회피가 가능하게 되었다. 게다가 공격할 때 발생하는 3D모션은 모탈컴배트와 같은 미국 스타일의 격투게임을 좋아하는 사람들에게는 좋은 반응을 준 것이다. 게다가 이번엔 3D로 변경되어 라인 이동이 가능하게 되어서 공격을 할 때 번개 타기까지 더욱 수월해졌다.



곡면 무기를 맞았을때?



나름 전기를 받아야

캐릭터별 필살기

카이



블레이드 스템 (무기)	→, ↘, ↓, ↙, ←, LP
리싱 불	←, ←, LP
풀링 불	→, →, HP
에어 어택	↓, ↘, →, HP
핸드 스템드	BL, LK
스피닝	(핸드 스템드 중에)LP
드로우	(핸드 스템드 중에)LP
킵	핸드 스템드 중에)HK
스탠드	(핸드 스템드 중에)BL

페이탈리티	오버헤드 림 : BL (누른채) ↑, →, ↑, ←, HK 감옥 스테이지에서 →, →, ↓, LK (근접해서)
-------	------------------------------------------------------------------------

라이덴



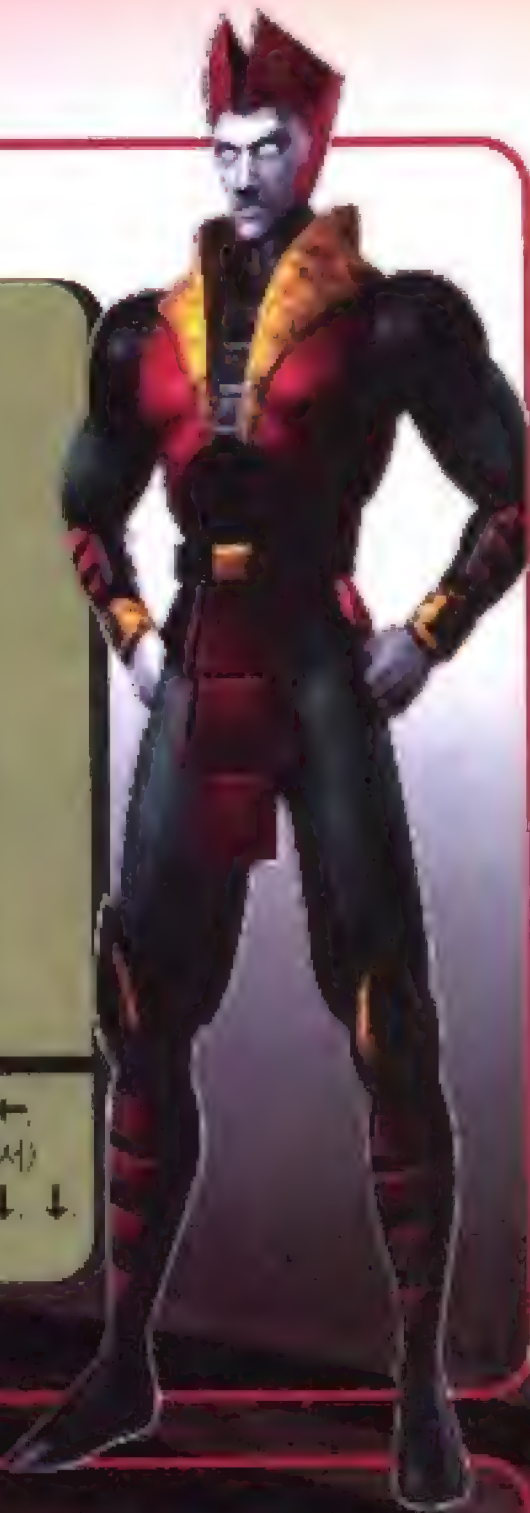
웬트(무기)	→, ←, HP
라이팅	↓, ↙, ←, LP
텔레포트	↓, ↑
터피도	→, →, LK

페이탈리티	오버헤드 일렉트로닉션 : BL (누른채) →, ←, ↑, ↑, HK (근접해서) 감옥 스테이지에서 ↓, →, ←, BL (근접해서)
-------	---------------------------------------------------------------------------------------



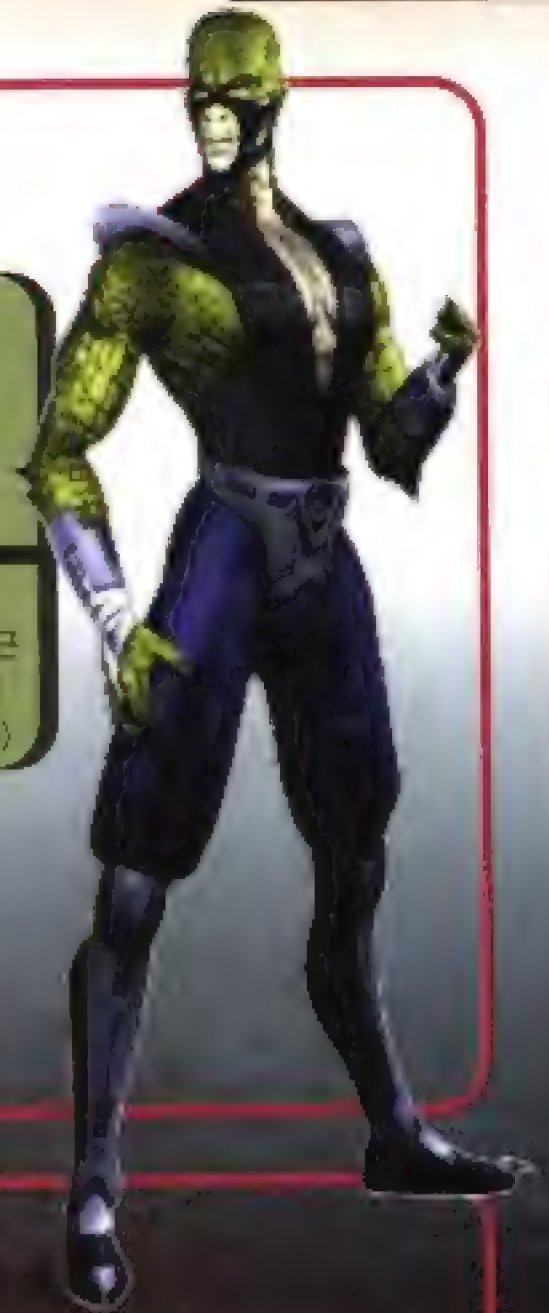
신록

블레이드 스텝 (무기)	←, →, LP
서브 제로	↓, ←, LP
자레크	←, ←, ←, LK
타나	←, →, ↓, BL+LK
라이덴	↓, →, →, HP
퓨지	→, →, ←, HK
레이코	←, ←, ←, BL
잭스	→, ↓, HK
조니 케이저	↓, ↓, HK
란치	←, →, ←, →, LK
류캉	←, ←, →, HK
카이	→, →, →, LK
림타일	←, ←, →, BL+LK
스콜피온	→, ←, LP
소나	→, ↓, →, HP
페이탈리티	핸드 오브 데스 ↓, ←, →, ↓, RUN(근접해서) 감옥 스테이지에서 ↓, ↓, →, HK(근접해서)



렘타일

배틀액스(무기)	←, ←, LK
액시드 스피드	←, ↘, ↓, ↘, →, HP
인비지 빌리티	BL+K
다싱 펀치	←, →, LP
다싱 크로울	←, →, LK
페이탈리티	페이스 추, HP+LP+K+K를 누른 상태로, ↑(접근해서) 감옥 스테이지에서 ↓, →, →, LP(접근해서)



서브 제로

프리즈 윈드	↓, ↘, →, HK
프리즈	↓, ↘, ←, LP
프리즈	←, LP(무기를 가지고 있을 때)
서브-제록스	↓, ↘, ←, LP
페이탈리티	헤드 림 →, ←, →, ↓ +HP+BL+RUN



스콜피온

쥬사드 스위드 (무기)	→, →, HK
스피어	←, ←, LP
텔레포트	↓, ↘, ←, HP
애어 스펠	(공중에서) 상대편과 근접했을 때 BL
플레밍 빌츠	↓, ↘, →, LP
스피닝 어택	무기를 가진 상태에서 ↓, LP(누르고 있다)
페이탈리티	플레밍 빌츠 ←, →, →, ←, BL(어느 정도의 거리를 띄운 후) 감옥 스테이지에서 →, ↓, ↓, LK



엄청난 열기의 폭염을 내뿜는다



오늘을 적어 내뿜어 버린다



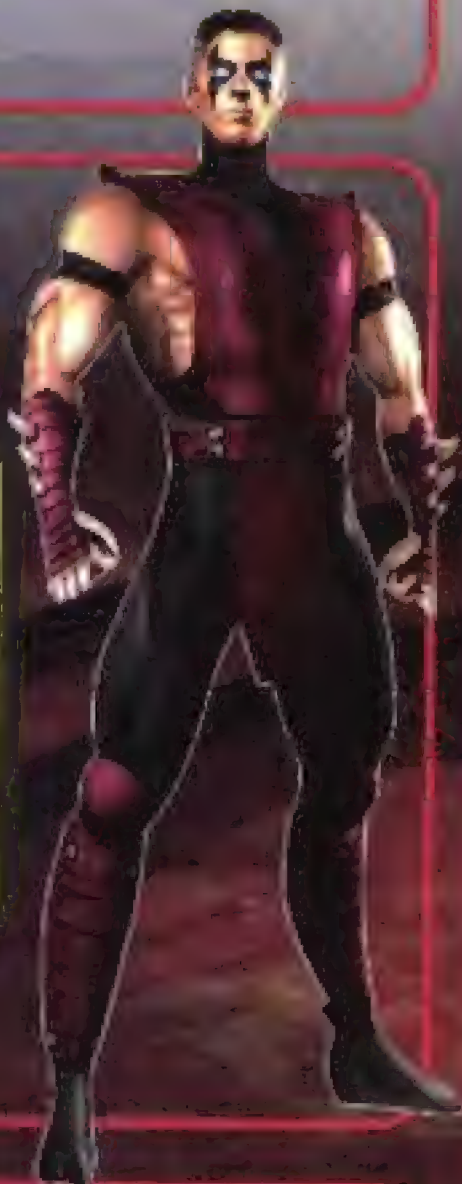
이제껏 만가 버려가 죽인



잭스

스파이크 클럽 (무기)	↓, →, HP
다심 펀치	→, ↘, ↓, ↙, ←, LP
미사일	↓, ↙, ←, LP
그라운드 파운드	→, →, ↓, LK
백브레이커	(공중에서) 상대편과 근접했을때 BL
쿼드 스로우	LP를 눌러 던지기를 한 후, RUN+BL+K, HP+LP+K, HP+BL+K, HP+K+LP+K
페이탈리티	감옥 스테이지에서 →, →, ←, LK (근접해서)

레이코



스파이크 클럽(무기) 웨폰 스로우	↓, ←, HP 무기를 가진 상태에서
플랍 킥	↓, →, HP
텔레포트	←, ↙, ↓, ↘, →, HK
사이클러 텔레포트	↓, ↑
슈켄	←, →, LK
	↓, →, LP
페이탈리티	토르스 킥 : →, ←, → LP+K+K+BL (접근해서)

타냐



스파이크 와일 (무기)	→, →, HK
화이어볼	↓, →, HP
다이애널 파이어볼	(공중에서) ↓, ←, LP
코크스크류 킥	→, →, LK
스피릿 킥	→, ↘, ↓, ↙, ←, HK
페이탈리티	키스 오브 데스 ↓, ↓, ↑, ↓, HP+BL (점프하면 안됨) 감옥 스테이지에서 ←, → ↓, HP

자렉스



롱 스위드(무기)	→, →, HP
캐논 볼	→, ↓, →, HP
트리플 블레이드	↓, ↙, ←, LP
텔레케네틱 슬램	←, ↓, ←, HK
페이탈리티	하트 림 : →, ←, →, →, LK 감옥 스테이지에서 →, ←, →, HK



영성난 유격으로 적을 쓰러뜨려 버린다

퓨진



크로스 보우	→, ↓, HP
레비테이션	→, ↓, →, HP
슬램	←, →, ↓, LK (레비테이션 중에)
침원드	→, ↓, LP (버튼을 누르고 있는 상태로 이동 가능)
플라잉 니	←, ↙, ↓, ↘, →, HK
페이탈리티	익스플로션 : BL+RUN 4~5번 연타(어느정도의 거리를 띄운 후) 감옥 스테이지에서 ↓, ↓, ↓, HK



○버튼의 역전의 공격판



○아군이 레비테이션이다

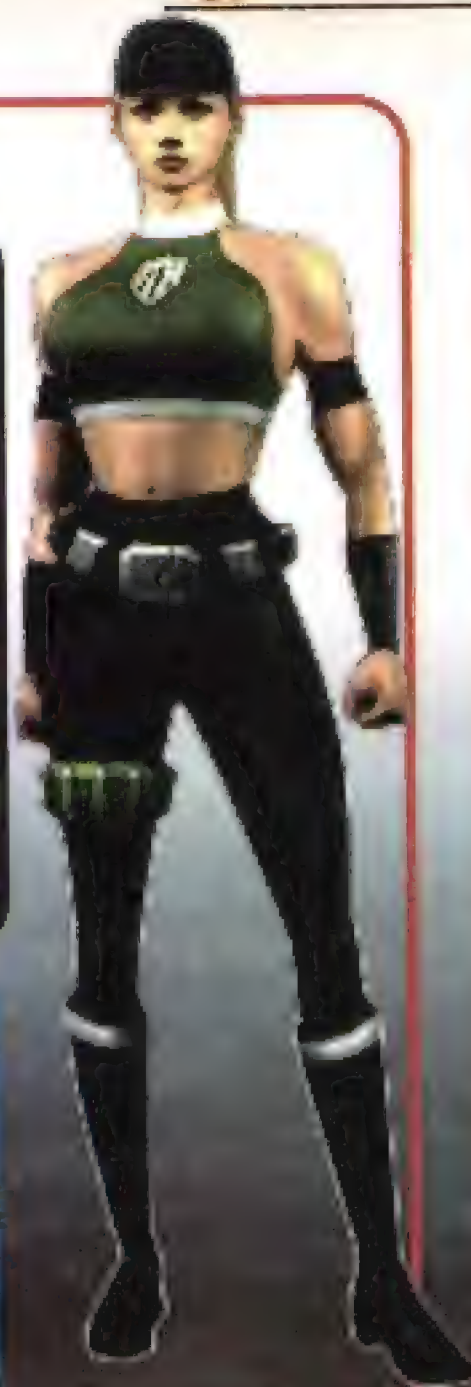
조니 케이지



롱 스위드(무기)	→ ↓ → LK
화이어볼(상단)	↓ ↘ → HP
화이어볼(중단)	↓ ↘ ← LP
쉐도우 어퍼컷	← ↓ ← HP
쉐도우 킥	← → LK
스피닝 어택	무기를 가진 상태에서 ↓ LP(누르고 있다)

페이탈리티	토르소 럼 : → ← ↓ ↓ HK(접근해서) 감옥 스테이지에서 ↓ → HK(접근해서)
-------	----------------------------------------------------

소냐



블레이드 윙	→ → LK
에너지 링	← ↘ ↓ ↘ → LP
카트휠 킥	← ↘ ↓ ↘ → LK
바이시클 킥	← ← ↓ HK
스퀘어 웨이브 펀치	→ ← HP
레그 그랩	↓ LP+BL
에어 스펠로우	(공중에서) 상대편과 근접했을 때 BL

페이탈리티	페이스 추 ↓ ↓ ↓ ↑ RUN(어느 정도의 거리를 비운 후 점프 하면 안됨) 감옥 스테이지에서 ↓ ← ← HK(접근해서)
-------	-------------------------------------------------------------------------

관치



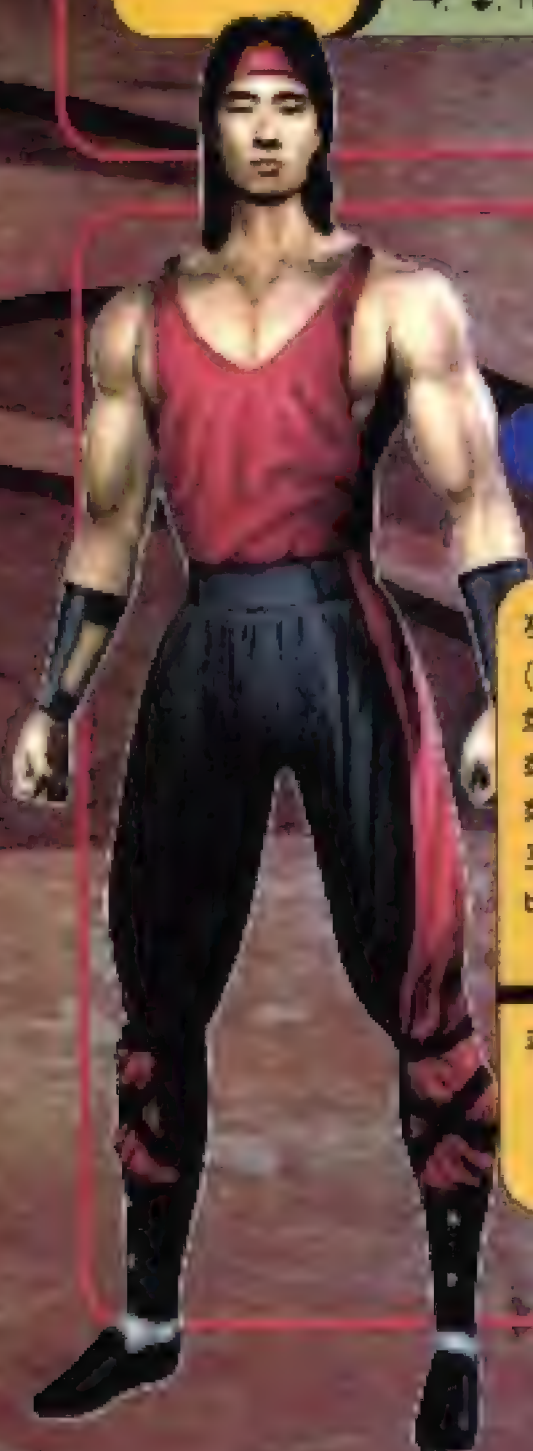
다거	→ ↓ ← HK
텔레포트 스텝프	→ ↘ ↓ LK
스틸 웨폰	→ ← HP
그린 파이어볼	→ → LP
슬라이드	→ → HK
에어 스펠로우	(공중에서) 상대편과 근접했을 때 BL

페이탈리티	감옥 스테이지에서 → ↓ HP
-------	------------------



소냐의 무기는 채운 의자

류캉



잭지드 스위드(무기)	← → LK
화이어볼(상단)	→ → HP
화이어볼(하단)	→ → LP
화이어볼(공중)	(공중에서) → → HP
프라이밍 킥	→ → HK
바이시클 킥	LK를 3초간 누르고 있다가 맨다

페이탈리티	클래식 드래곤 → → → ↓ BL+HK+LK 감옥 스테이지에서 → → ← LP(근접해서)
-------	------------------------------------------------------

3인의 숨겨진 캐릭터

숨겨진 남성 캐릭터(전사)

숨겨진 여성 캐릭터(닌자)

사냥개처럼 생긴 모탈 컴배트 최초의 동물 캐릭터





98년 여름방학에는 라이덴을 타고 일본으로 가자!

라이덴 파이터즈 2

OPERATION HELL DIVE

이번호에서는 지난호에 예고했ند대로 '라이덴 파이터즈 2'의 미션 2의 각 에리어를 소개한다. 또한 세이부 본사 견학, 플레이어 스테이션 등 상품이 무제한인 '라이덴 파이터즈 2' 경진대회가 98년 여름방학으로 확장되었다. 2인 1조 플레이로 열리는 경진대회를 위해 친구와 슈팅 콤비를 어휘보지.

■ 제작사: 세이부 개발 ■ 장르: 슈팅 ■ 발매일: 97년 12월 중 ■ 국내 유통사: 드림 아일랜드(02-268-0604)



라이덴 파이터즈 2 미션 2 완벽 공개

MISSION-2

AREA 1 고공

적군 침공의 저지에 성공한 아군은 적 본부를 파괴하기 위하여 지상 부대를 결성하여 진군시켰다. 그러나 적의 항공전력은 막강한 힘으로 아군 지상부대를 위협하고 있었다. 정찰기로부터 아군본부를 폭파시키고 복귀 중인 대규모 적 비행대를 발견했다는 보고가 들어왔다.

아군 전투기 부대는 적 비행부대를 쫓아서 이 지역의 항공권을 확보해 아군인 지상군에게 유리한 상황을 제공하지 않으면 안되었다. 높은 고도로 비행하는 적 비행대의 후방으로부터 전입하여 공격해야 한다. 공격이 시작되면 방위 체제였던 적 전투기들이 즉각 태세를 바꿔 공격해 온다. 고공 전투이기 때문에 전

차의 출현은 없으며 대형기가 나오나 그리 어렵지는 않다. 그러나 빠른 속도로 날아오는 제트기는 주의해야 한다. 구름 사이로 보스의 실루엣이



보이면 기다렸다가 구름 위로 모습을 완전히 보일 때 공격하면 된다.

AREA 2 역인

적의 공격부대를 피해 방위망이 허술한 루트로 침공하고 있던 아군 지상군의 움직임을 알아챈 적군은 아군의 침투 루트인 해안 지방에 전투부대를 투입하여 아군이 오기를 기다리고 있었다. 아군 전투부대는

현재 집결 중인 적군부대를 해상에서 공격하여 운송을 차단시킨 뒤 해안으로 올라가 운송차량을 기다리고 있는 적 지상부대를 제거해야 한다.

해상에서는 잠수함의 공격이 기다리고 있으며 육상에서는 전차들이 공격해 올 것이다. 전차들이 나타나는 위치를 기억해 두면 전투에 도움이 될 것이다.



AREA 3 서막

적군을 진압 중이던 아군 지상부대에 대규모의 적 기동부대가 접근 중이라는 통신이 들어왔다. 정보에 의하면 이동 요새를 중심으로 한 강력한 부대라고 한다. 이 부대가 아

군지역에 도착하기 전에 적 부대의 이동 요새에 공격을 가해 적의 지휘 관제능력을 무력화시켜야만 한다. 사막에 펼쳐진 적 부대의 선두부대를 파괴해야 하나, 주위에는 심한 모래바람으로 인해 앞이 잘 보이지 않아 적의 방위벽을 뚫고 공격하기에는 상당히 불리한 상황이다.

거대한 전차가 아군기지에 도착하게 되면 아군 기지의 대미지는 말할 수 없이 클 것이다. 어떻게 해서라도 이곳에서 파괴시켜 막아 주어야 한다.

사막 스테이지는 특히 다른 스테이지보다 전차의 수가 무척 많으며 보스인 지상 고공 공격용 전차의 대형 폭탄에는 주의해야 한다. 단시간 내에 폭파시키는 것이 유리하다.



HISTORY OF RAIDEN

▶ 라이덴 (1990년 6월 발매)

총 8스테이지의 총 스킵 슈팅 8방향 스틱으로 기체 조작 슛트와 총머의 2버튼으로 적을 공격한다. 슛트에는 각각 최고 8단계까지 파워업이 가능하고 광범위하게 퍼지는 발칸과 전방을 강력하게 공격할 수 있는 레이저가 있고 서브 슛트에는 최고 4단계까지 파워 업이 가능하여 적에게 맞으면 폭발해서



큰 대미지를 주는 '뉴클리어'와 적을 자동으로 쫓아가는 '보잉'이 있다. 총머는 1종류로 대폭 발을 일으켜 일정시간 동안 적이나 적의 폭탄을 회감시켜주는 '봄버'가 있다.

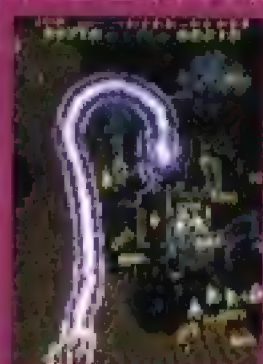
▶ 라이덴2 (1993년 12월 발매)

기본 조작은 '라이덴'과 동일하지만 슛트계로 일정시간 연사를 계속하면 유도 레이저로 바뀌는 '플라즈마 레이저'와 몸버계로 발사하면 광범위하게 확산되어 주위의 적이나 적의 폭탄을 회감시켜 버리는 '확산 봄버'가 추가되었다.



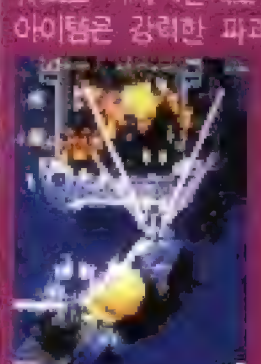
▶ 라이덴DX (1994년 7월 발매)

기본 조작이나 파워 업 방식은 '라이덴2'와 동일하고 8방향 스틱과 슛트 총머의 2버튼으로 게임을 진행시키 나간다. 주요 변경점은 게임 개시 시에 스테이지 구성과 적 캐릭터를 편입 '초급' '중급'의 3코스 중에서 마음대로 선택할 수 있다. 또 연승 스테이지와 초급 스테이지에서는 게임 오버 시에 그 코스의 플레이 상황을 판단한 편입이 표시되거나 많은 수주에 가까워 보너스 피치가 숨겨져 있고 플레이 후라도 스코어 아택과 수주에 따라 플레이로 오버 시간 조절 수 있다.



▶ 라이덴 파이터즈 (1996년 10월 발매)

3개의 미션으로 구성된 총 8스테이지의 총 스킵 슈팅 2인 동시 플레이와 도중 참가가 가능한 8방향 스틱과 슛트 총머 2버튼으로 구성되어 있다. 자신의 기체는 각각 성능차가 있는 5대의 기체 중에서 선택. 자신의 기체는 서브 슛트 아이템을 취할 때마다 메인 슛트도 최대 4단계로 파워 업된다. 파워 업 아이템은 강력한 파괴력을 가진 '레이저'와 '미사일' 등으로 기체의 공격 형태에 따라 달라진다. 옵션은 누르는 시간에 따라 비행 거리가 바뀌는 '봄버' 기체의 좌우에 아군기를 붙이는 '슬레이브' 등이 있다.





팀배틀 소식통

지난호에 기사가 남겨 팀배틀 소식통이 누락되어 독자 여러분께 늦게나마 사과의 말씀을 올립니다. 이제 곧 겨울 방학입니다. 방학이 되면 그동안 갈고 닦은 배틀 실력을 뽐낼 수 있는 크고작은 이벤트가 많이 열립니다. 이달의 팀배틀 소식통에서는 얼마전 끝난 유니텔 배틀배틀전을 집중 취재에 보았습니다. 그럼 지금부터 카지마의 조풍신과 아키라의 봉격이 난무하는 대회장으로 함께 가보도록 합시다.



국내 최초의 버파, 철권 동시 이벤트



유니텔 배 게임왕 선발전

지난 11월 28일 강남역에 위치한 유니텔 고객센터에서는 철권3와 버파3의 국내 최강자를 가리는 유니텔 배 게임왕 선발전 '듀얼배틀대회'가 열렸다.

이날 참가한 철권 배틀팀은 그동안 대부분의 국내 대회를 석권한 THG를 비롯하여 무인지경, ZARD, 팬텀 등 총 48개팀이 출전했으며 버파팀도 파이널, 엘케인, 시그너스 등 총 48개팀이 배틀에 임했다. 또한 대회 운영 요원과 배틀 선수들을 합쳐 총 200명이 넘는 대규모 팀배틀 이벤트였다. 경기 방식은 철권은 이전 대회들과 동일했으나 버파는 새로운 버전인 tb를 이용해 더욱 박진감 넘치는 경기가 펼쳐졌다.



점전을 벌인 철권, 시종 우세 속 결판 난 버파

철권3의 최종 승부는 T.H.G(김영삼, 전성훈)와 무인지경(손영훈, 김우진)이었다. 힘겹게 결승에 오른 두팀은 그야말로 승마하는 점전을 벌였는데 6선승제 중 무인지경 팀이 먼저 1승을 선취했고 곧이어 T.H.G가 1승, 그러나 무인지경이 연속 2연승으로 스코어는 4 대 1로 T.H.G는 패색이 짙어 보였다. 그러나 T.H.G의 전성훈 선수가 니나를 이용해 다시 3연승을 거두며 승부를 원점으로 돌렸다. 그러나 다시 무인지경이 1승을 거두며 경기는 끝나는 듯 했다.

그러나 이날의 히어로 김영삼 선수가 심각한 표정으로 뭔가 생각

하는 듯하더니 스틱을 쥐고 바로 연속 2연승을 따내며 6대 5로 신승을 거두었다.

한편 버철 파이터3에서는 유용선, 원대훈 조와 안건호, 조성식 조가 최종 결승에 진출해 경기를 펼쳤는데 철권과는 달리 그다지 팽팽



철권3 우승팀인 T.H.G의 김영삼, 전성훈



결승 결승전 장면. 왼쪽이 무인지경, 오른쪽이 T.H.G



버파 결승 장면. 왼쪽이 유용선, 원대훈, 오른쪽이 안건호, 조성식 팀



버파3 우승팀인 유용선, 원대훈 조

한 점전없이 유용선, 원대훈 조가 처음부터 월등한 리드를 보이며 우승을 차지했다.



듀얼배틀 이모저모

버파는 일본에서 열린 세계대회에서 2위를 차지한 조학동 씨가 출전해 많은 참가자들의 이목을 집중시켰다.

지난 버파 세계 대회에서 1위를 차지한 신의욱 군은 이번 대회에서는 의외로 철권부로 출전해 많은 관심을 모았으나 기계에 레버가 고장나는 바람에 결선에 오르지 못하는 불운을 겪기도 했다.



대회 당일 모습. 오른쪽 끝에 여격려 모의 신의욱군도 포함되어 보인다.

이번 듀얼배틀은 버파의 팀배틀 전용 신버전인 VF3tb 버전으로 치루어졌기 때문인지 기존의 강호들이 적응을 하지 못하고 초반에 탈락해 흥미를 반감시키기도 했다.

대회 때마다 대규모 군단(?)을 투입하기로 유명한 무인지경 팀은 이번 대회에서도 4팀이나 개별 출

전해 준우승과 3위를 거머쥐는 행운을 잡으며 명실상부한 강호로 발돋움했다.



결전의 양상전을 군단 무인지경 팀

이번 대회에는 예전의 명문팀이었던 이퍼인코 출신들이 철권과 버파에 각각 출전해 우승을 차지했다는 것인데 그 주인공들이 바로 버파의 유용선 군과 철권의 전성훈 군이었다.

대외 우기

유니텔 배 배틀 대회가 최초로 열렸다는 데에는 의의가 있지만 여

러 가지 부분에서 미흡했던 대회였다. 먼저 96개팀이나 되는 많은 팀이 참가한 큰 대회에 기계가 철권 1대, 버파 1대씩밖에 준비가 되지 않아 단판 승부라는 최악의 예선전을 치렀기 때문에 우승후보로 점쳐지던 ZARD(신의욱, 정해찬)팀 등이 채 몸도 풀리기 전에 대전에 임해 탈락하게 되었다.

또 참가 상품도 당초 발표했던 2,000원 상당의 전화카드가 아닌 작은 캐릭터 인형으로 대신해 참가자들의 원성을 사기도 했다.

그러나 8등까지 다양한 상품이 돌아갔으며 경품 추첨을 해 시중에서는 구입할 수 없는 다양한 상품을 쫓던 것은 주목할 만한 점이었다.

듀얼배틀은 이번 대회에 미흡했던 준비를 거울 삼아 앞으로 더욱 권위있고 모두가 기다리는 배틀 이벤트로 자리잡을 수 있도록 힘써야 할 것이다.

듀얼 배틀 결과

	철권3	버철 파이터3
우승	T.H.G	유용선, 원대훈 팀
준우승	무인지경A	안건호, 조성식 팀
3위	무인지경B	오양삼, 김용석 팀
4위	비라클	박두경, 상상현 팀

인천 VIRTUA FIGHTER3 BATTLE 대회

인천 버파 모임 STORM에서 는 버파 모임의 발전과 팀원 모집의 일환으로 버파3 대회를 개최합니다. 관심 있으신 분들의 많은 참여 부탁드립니다.

장소 : 동인천 여류즈 멘트
일시 : 1997년 12월 20(토) 오후 2시부터, 21(일) 오후 1시부터

배틀 버전 : 버철 파이터3tb
배틀 방식 : 1 vs 1 방식의 예선, 본선 10선승제
참가비 : 3,000원
상품 : SEGA 버파 비디오 공략본의
문의 : 011-387-0741, 015-8489-9409

특전 : 상위 입상자에게는 상품이 주어지며 팀원으로 활동하실 수 있는 기회도 주어짐

자세한 사항은 문의를 하시고 참가 접수는 동인천 여류즈와 주안 CNN에서만 받습니다. 시드 배정을 위하여 1차접수는 10일 까지이며 당일 신청 가능합니다. 참가 자격은 인천에 거주하시는 분에 한합니다.

철권 배틀팀 소개

마구잡이

팀 창단일 : 1997년 3월 16일
팀명 : 마구잡이

마구잡이 팀원들은 모두 13살의 소년들로 구성되어 있다. 팀장을 제외하고는 철권에 그다지 능숙하지 못해서 배틀을 할 때마다 마구잡이로 버튼을 눌러서 팀명을 정했다고 한다.

그러나 철권을 진심으로 사랑하는 철권 매니아들로 구성된 만큼 앞으로 많은 활동을 해서 좀더 실력있는 팀으로 자리를 잡을 야무진 꿈을 가지고 있는 팀이다.

① 팀장 : 진성일(주 캐릭터 : 린사요유, 에디고도, 오우거2)

팀원 중에 유일하게 마구잡이를 쓰지 않고 정식 기술을 사용하고 있고 해박한 게임지식을 가지고 있으며 배틀 시 승률 80%인 초압 삼면 검 째는 돌이.

② 부팀장 : 이재연(주 캐릭터 : 에디고도, 화랑)

그는 에디에게서 나오는 마구잡이 전법을 사용해 상대방으로 하여금 상상을 불러 하게 만든다. 배틀 평균 승률 57%

③ 팀원 : 나석고(주 캐릭터 : 킹)

킹의 크로넛 부수기를 보면서 웃고 좋아하는 변태적인 팀원이다.

오즘 승률이 부진해 노력 중이다. 현재 승률 30% 유지



④ 팀원 : 김보현(주 캐릭터 : 에디고도, 화랑)

팀원 중 실력은 최하위이지만 마구잡이에서 나오는 기술은 일류급승률 24%

⑤ 팀원 : 나훈진(주 캐릭터 : 화랑, 요시미즈)

질 것같은 압박을 함. 명예롭게 죽기 위해서라나? 승률 10% 미만

저희 팀과 배틀을 원하시면은 편지(엽서)나 전화를 주세요.

서울시 구로구 가리봉1동 131-28 이름: 진성일
전화번호: 02-863-9255

그리고 저희 마구잡이팀에서는 연맹팀을 모집합니다. 13세일 정도의 나이만 되고 혈관은 못해도 상관없고요. 위의 주소나 전화번호로 연락주세요. 선착순 4명.

또 마구잡이로 다른 게임의 팀도 모집합니다.

자격은 위의 동일하고 경명은 데드오브 얼라이브, 버파3, KOF97, 스피3입니다.

전달 사항이나 필요한 경보는 1달에 한번씩 전화나 편지 등으로 연락함.

아빠도 가세한 게임 패밀리 스토리

“좋아, 밤새란 말이야!”

독자 여러분 중 혹시 게임 패밀리(?)라는 말을 들어본 분 계십니까? ‘게임 패밀리라면 혹시 8비트 게임기를 얘기하는 것이 아닐까요?’ 이렇게 반문하는 사람이 있을 수도 있겠지만 ‘게임 패밀리’는 경기도 안양 호계동의 어느 평범한 가정에 챔프가 붙인 닉네임이다. 아빠와 딸이 격투 게임을 하고 누나와 형이 시뮬레이션 게임에 대해서 토론하고 온가족이 밤새도록 게임을 즐기는 그야말로 요즘 상식으로는 전혀 이해가 가지 않는 환상의 게임 가정. 챔프 독자라면 누구나 부러워할 만한 그 집을 찾아가 보았다.



게임 매니어가 되어버린 가족들

“각자가 선택한 게임과 장르, 그것을 기종과 시간에 구애받지 않는 공간에서 함께 다투며 보며 느낌을 교류한다”

이런 얘기를 들었을 때 게이머라면 한 번쯤 상상 속에서나 꿈꿔왔을 만한 어느 게임 개발실의 모습을 떠올리는 사람이 많겠지만 오늘 챔프가 찾은 곳은 제작사가 아닌 어느 평범한 게임챔프 독자의 집이다. 저녁 8시, 보통의 가정이라면 TV의 연속극이나 뉴스 소리가 들릴만한

시간이었지만 이곳의 TV에서는 귀엽게 생긴 소년이 천장을 향해 연신 줄달린 총(?)을 쏘고 있었다.

TV 화면 속에서는 펼쳐지는 것은 다음 아년 빛년 전 오락실에서 유행했던 바로 그 ‘슈퍼짱’이었다.



최근까지 슈퍼짱을 즐기는 아버지. 진열장에는 SFC용 짱이 가득이다

이젠 ‘짱~짱~’하는 소리가 아버지(가장 전만철 씨, 52세)의 퇴근을 알리는 트레이드 마크처럼 되었다는 아들(전상원 하이텔 게임기 동호회 회원, 25세)의 얘기. “제가 처음 게임을 집한건 중학교때, MSX라는 8비트 PC를 가정용 카트리지 게임기로 변환한 ‘재믹스’를 통해서였어요. 친척집에서 본 게임기가 너무 갖고 싶어서 매일매일 조르던 중 성적을 올리고 심부름도 열심히 한 결과 얻게 된 것이었죠. 그렇게 흥미를 붙이며 시작된 게임이 용돈을 모아 구입한 패미콤, PC엔진, 세가마크3, 메가드

라이브, 슈퍼패미콤 등으로 이어졌고 지금 가지고 있는 게임기와 소프트웨어들은 가장 아끼는 재산목록 1호가 되어 버린거예요.” 나중에 시간이 지나면 ‘게임 뮤지엄’이라 이름을 짓겠다고 웃는 아들.

부모님이 이해해주는 완벽한 게임 환경

게임을 즐기는 사람은 여섯 식구 중 어머니를 제외한 다섯명. 식구들이 좋아하는 장르가 각각 다르다는 것도 재미있는 점이다. 자기 취향을 확실히 알고 있기 때문에 편찮은 게임이 나왔을 때 갖는 관심

게임 패밀리 소개

● 아버지(전만철, 52세)



1. 좋아하는 장르 : 퍼즐, 액션과 격투 아케이드 종류
2. 좋아하는 게임 : 슈퍼짱, 로드파이터, 언베이크 등
3. 자신있는 게임 : 슈퍼짱
4. 주 사용 기종 : 슈퍼패미콤
5. 게임을 접한 동기 : 아들의 권유

※ 난 이로서 게임이 좋다 : “게임 자체가 주는 재미와 아케이드스틱스 액션도 있지만 가장 큰 건 공황의 위기를 갖는 게 가족의 공황내 형양에 많은 도움을 주는 것 같아서 좋습니다.”

● 첫째(전상원, 25세)



1. 좋아하는 장르 : 전략 시뮬레이션과 대전 격투
2. 좋아하는 게임 : 폴리스타스, 대전 전략 시리즈, 번달어스, 바이오메이즈, 피라파 캠프, 켈라의 전설, 사무라이 스피리츠 시리즈 등
3. 자신있는 게임 : 사무라이 스피리츠 전조광림
4. 주 사용 기종 : 플레이스테이션 네오지오

※ 난 이로서 게임이 좋다 : “전혀서 불가능한 일을 간단 체험할 수 있다는 점과 그 안에서 나와 목적을 변형시킬 수 있다는 점이 너무 좋습니다.”

● 둘째(전만영, 22세)



1. 좋아하는 장르 : 퍼즐
2. 좋아하는 게임 : 퍼즐보틀2, 도깨비키 퍼즐다미, 슈퍼패미컴피어2X, 요시의 쿵대 등
3. 자신있는 게임 : 퍼즐보틀2
4. 주 사용 기종 : 플레이스테이션, 슈퍼패미콤
5. 게임을 접한 동기 : 집에서 게임을 할 수 있다는 점에 매력을 느껴서 시작함

※ 난 이로서 게임이 좋다 : “전혀서 게임을 꼭 2만원 게임을 이더보면 이기도 좋고 저도 재미있고 아무튼 시간 가는줄 몰라요”

● 셋째(전혜진, 20세)



1. 좋아하는 장르 : 슈팅
2. 좋아하는 게임 : 라이언2, 스트라이커즈1945, 선더포스5 등
3. 자신있는 게임 : 스트라이커즈 1945
4. 주 사용 기종 : 세가세턴, 플레이스테이션
5. 게임을 접한 동기 : 원래 게임을 좋아해서 예전부터도 오락실에서 라이언과 같은 슈팅 게임을 많이 즐기게 되면서

※ 난 이로서 게임이 좋다 : “일세 없이 쓰어지는 재미와 화면을 가득 채우는 중립 세계를 누르는 스릴이 가장 맘에 드는 점이에요.”

● 넷째(전상호, 16세)



1. 좋아하는 장르 : 액션과 스포츠
2. 좋아하는 게임 : 슈퍼마리오 시리즈, 실황 파워볼 프로야구4, 실황 워닝얼레브 시리즈 등
3. 자신있는 게임 : 실황 파워볼 프로야구4
4. 주 사용 기종 : 닌텐도64, 플레이스테이션
5. 게임을 접한 동기 : 어려서부터 접한 게임환경

※ 난 이로서 게임이 좋다 : “오랫동안 어려운 게임만 해온 게임이라는 것이 더 재미있어요.”

게임 패밀리 안양 사무라이 대전

장소: 경기도 안양시 오개동 목련
우성APT
일시: 1997년 11월 25일 밤 11시
~ 11월 26일 새벽 2시
대전 종목: 사무라이 스피리츠(네
오지오용)
야설: 전상원(넷째)

우리 가족들은 밤늦게 아근을 마치고 들어온 영(상원)의 제안으로 가족 대항 사무라이 스피리츠 대회를 열었다. 1, 2, 3이라고 쓴 종이를 각각 2장씩 마련해 재비를 뽑아 조를 정했다. 가족들별로 고유 캐릭터를 정해 대전을 가졌는데 첫번째 대전은 아버지와 큰누나(민정)의 대결. 큰누나는 예전 피피를 '러쉬 킥'을 이용해 공격했지만 아오마루를 선택한 아버지의 '옥의 고침질'이 적절하며 갈포드의 완패. 두번째 대전은 작은 누나(나코루루)와 영(우규)의 대전의 대결. 초반에는 누나가 '안누 무츠베'와 '카무이리무세' 등을 섞어

가며 영을 몰아부쳤지만 영은 역시 침착했다. '버림 사시메유키'로 착실하게 누나의 개이치를 빼앗더니만 '즈바에 로쿠렌'이란 기술로 끝을 냈다.

마지막은 나와 영마의 대결. 영마는 대전표 작성을 위해 역지로 참가했기 때문에 내가 안조로 인법을 마구 쓰지 어지러우시디며 스틱을 놓으셨다. 어쨌든 나는 대전 운이 좋아 예선을 그냥 통과할 수 있었다. 결승 진출을 위해서 부전승을 가리는 가위바위보를 했는데 아버지가 나와 영을 이겨 결승에 먼저 오르게 했다. 나는 언제나 부담스러운 영과 결승 진출을 다했다. 나는 인법과 '폭염통'을 마구 섞어 사용하며 강력하게

저항했지만 영(우규)은 반절을 그리는 칼을 휘두르더니 점프에서 '즈바에가에시'와 '로쿠렌'의 연속기에 무참히 패배하고 말았다. 아버지(아오마루)와 영

(우규)의 세기(?) 아니 점안 대결이 펼쳐졌다. 그러나 세기의 대결은 의외로 상감계 끌어 나 버렸다. 우규의 모든 기술을 알고 있는 영에게 무조건 칼만 휘둘러대는 아오마루는 당해낼 재간이 없었다. 결국 영이 챔피언이 되었지만 식구들은 모두 영을 패려 보았다. 편이 지는 사람들을 다 깨워놓고 자기만 잘하는 게임으로 대회를 마다나... 다음날 아침 우리 가족들의 눈은 퐁퐁 부어 있었다.

대전표

우승: 전상원



도가 서로 다른 건 물론이다.

퍼즐을 좋아하는 둘째(전민정, 22세)는 게임을 자주 하지는 못하지만 한 번 잡으면 끝을 보는 편이다. 그래서 퍼즐이 더 어울리는지도 모른다고. "저는 배우기 쉬운 퍼즐게임이 좋아요. 가끔 해도 금새 익숙해지기 쉬운 걸 찾았거든요"

요... 그리고 친한 사람들과 서로 겨루는 게 너무 재있어요."

"퍼즐엔 약하지만 슈팅은 언니보다 자신있다"는 셋째(전해원, 20세)도 사랑을 베풀지 않는다.

어머니는 게임은 안하시지만 가끔 지나가다가 한마디씩 하신다는데 "화면 색깔이 참 멋있구나."

"저런 뭐가 저렇게 귀엽게 생겼니?... 이디에서도 게임에 대한 반감은 찾을 수 없다. 막내를 통해 읽을 수 있던 웃음은 비단 많은 수의 게임가와 게임에서 비롯된 행복이 아니란 걸 알 수 있었다. '게임은 한때 가지고 노는 애들만의 장난감'이란 통념을 깨고 생활의 일

부로 자연스럽게 정착시킨 가정... 그 모습이 더없이 화목하고 부러워 보이기만 했다. 더불어 즐기며 같이 생각하고 얘기하는 공간. 완벽한 게임 환경이란 게 바로 이런 것이 아닐까 싶다.

FAMILY INTERVIEW

"게임이 치매 예방에 도움이 되는 줄 이제 알았소!"

쎄프: 게임을 하시게 된 동기는?

아버지: "그저 다 큰 애가 무슨 게임인가하고 처음엔 다른 부모들과 다를 바 없었죠. 그러던 중 어느날 거실에서 쉬고 있었는데 아들 녀석 게임기 화면에 눈이 가더군요. 한참을 보더니 한번 만져보고 싶다는 생각이 들었는데 그때 마침 아들 녀석이 한 번 해보라고 하더군요. 그냥 소원 한번 들어주는 척하면서 조이스틱을 잡았는데 생각보다 재밌더군요."

쎄프: 게임에 빠져있는 청소년들이나 그의 부모님들에게 싶은말이

있으시다면?

아버지: 지나치게 빠져서 해야 할 다른 일들을 그르치지 않는 한 게임은 다른 어느 것보다 더한 휴식과 도움까지도 줄 수 있는 것이라고 생각합니다. 요즘 청소년들과 부모들(기성세대)과의 대화의 장벽을 무너뜨려줄 수 있는 매개체로도 좋겠군요."

요즘은 게임이나 오락실에 대한 부정적인 견해가 많이 줄어들었지 않습니까? 아마 그건 적당한 게임시간을 가지고 다른 생활도 열심히 해 나가는 '계획성 있는 학생들이 많아서' 일거라 생각 드네요. 부모님들이 게임에

대해 항상 부정적 편견만 갖는다고 단정짓거나 포기하지 말고 계획성있는 생활 습관을 갖고 잘 어울려 보세요. 사실 게임에 대한 편견은 그 내용을 잘 모르는 데에서 오는 게 아닐까요?

쎄프: 끝으로 게임이 어른들에게 어떤 이점이 있을까요?

아버지: 청소년들과 마찬가지로 성인들에게도 게임은 스트레스 해소에 큰 도움을 주는 것은 사실입니다. 그러나 하나 더 들자면... 저도 나이를 먹은 탓인지 게임을 하기 전에는 순간적으로 깜박 기억이 나지 않는 다거나하는



전만철(게임 패밀리 아버지)

적이 있었습니다. 그런데 게임을 하고 나서부터는 그런 증상은 없어지는 것 같더군요. 전적으로 게임을 했기 때문에 그렇다고는 말할 수 없지만 게임은 나같은 중년층이나 노인들의 정신 건강에 큰 도움이 될 듯합니다.

방학맞이 파워 업! 지금 선물 잡으세요!

700-2377

지난호 당첨자



플스 당첨자

고병성/서울시 강동구 임사 3동



새턴 당첨자

김부민/서울시 노원구 상계 3동



닌텐도 당첨자

한경수/경기도 성남시 중원구 성남동

도전! 퀴즈 챔피언

1. 최근까지도 수많은 유저들에게 사랑받고 있는 SS용 '슈퍼로봇대전 F'에는 주인공 전용 로봇이 등장합니다. SFC와 PS로 발매되었던 '제4차 슈퍼로봇대전'에 처음 등장했던 이 로봇의 이름은 무엇일까요?

1. 마징카이저
2. 뉴 건담
3. 게슈팬스트
4. 락 디어스

2. 모델3를 능가하는 엄청난 성능으로 주목받았던 코브라 기판을 사용해서 주목받고 있으며 뛰어난 그래픽과 움직임을 자랑하는 '파이팅 무술'에 등장하는 캐릭터 중 태권도를 구사하는 한국인 캐릭터의 이름은 무엇일까요?

1. 김감한
2. 윙성민
3. 화랑
4. 김도창

3. 버튼 연타가 아니라 버튼을 입력하는 타이밍으로 승부하는 레슬링 게임인 SS용 '전일본 프로레슬링'에는 현재 일본 프로레슬링에서 활약하고 있지 않은 선수들도 등장합니다. 다음 중 현재 일본 프로레슬링에서 뛰고 있는 선수는 누구일까요?

1. 차이언트 바바
2. 울프 호크필드
3. 제프리 맥와일드
4. 마사와

4. 춘 소프트웨어의 사장이자 '드래곤 퀘스트'의 제작자로도 유명한 나까무라 코이치씨는 독특한 장르의 게임을 많이 만들었습니다. 다음 중 나까무라 코이치씨의 춘 소프트웨어에서 제작한 게임이 아닌 것은 무엇일까요?

1. 볼네코의 대모험
2. 마치(길)
3. 제철초
4. 초코보의 이상한 동굴

5. 최근 축구 열풍과 함께 엄청난 수의 축구 게임들이 발매되고 있습니다. 대부분의 축구 게임들은 플레이어가 선수들을 직접 조종하며 즐기지만 이 게임은 자신만의 축구 팀을 창단해서 선수들을 육성하는 등 단순한 스포츠 게임 보다는 시뮬레이션 게임에 가깝습니다. 이 게임의 제목은 무엇일까요?

1. 실황 월드 사커3
2. 리베로 그란데
3. J리그 프로 사커클럽을 만들지?
4. 월드 와이드 사커98

6. 연애 시뮬레이션이라는 장르를 인기 장르로 만든 '두근두근 메모리얼'의 제작사인 코나미는 새로운 타입의 연애 시뮬레이션 게임을 발표했습니다. 단순한 학원 연애물어 아니라 중세가 배경이 되며 주인공이 기사 지망생의 신분으로 시작하는 이 게임의 제목은 무엇일까요?

1. 미츠메테 나이트
2. 파이어 영블럼
3. 나이트 앤드 드래곤즈
4. 나이트 메어

7. 컴보이(닌텐도)64는 기본적으로 조이패드 삽입구가 4개 존재합니다. 타 기종에 비해 4인용 게임이 많이 제작되고 있는데 다음 중 4인용 게임이 아닌 것은 무엇일까요?

1. 007 골든아이
2. 디디콩레이싱
3. 실황 월드 사커3
4. 마리오64

8. PS로 발매될 예정인 '메탈기어 솔리드'는 메탈기어 시리즈의 3번째 작품입니다. 1, 2탄은 MSX용으로 등장해서 당시 큰 화제와 함께 인기 시리즈의 틀을 잡게 되었습니다. 메탈기어 시리즈는 단 한명의 주인공만 등장하는데 1, 2탄에 이어 이번 작품에도 등장하는 주인공의 이름은 무엇일까요?

1. 메탈기어 솔리드
2. 솔리드 스테이크
3. 카이저크 널 솔리드
4. 겐슨 솔리드레이커

9. FC, SFC에서 큰 인기를 모았던 여신전생-마신전생 시리즈가 SS로 활짝히 발매되고 있습니다. 여신전생 시리즈는 다른 게임에서는 찾아볼 수 없는 독특한 세계관과 현대를 배경으로 하고 있다는 점이 특징입니다. 다음 중 SS로 발매된 여신전생-마신전생 시리즈가 아닌 것은 무엇일까요?

1. 진 여신전생 데빌사마나
2. 소울 해커즈
3. 페르소나
4. 온도

10. 닌텐도의 새 레이싱 게임인 '디디콩 레이싱'에는 귀엽고 깜찍한 캐릭터들이 다수 등장합니다. 다음 중 디디콩 레이싱에 등장하는 레이서가 아닌 것은 누구일까요?

1. 콩가
2. 디디콩
3. 터프티프
4. 동키콩

도전! 추리 특급

1. 게임 챔프 2월호 기대 소프트 1위는 무엇일까요?

1. 드래곤 퀘스트6
2. 그랜디아
3. 포켓몬스터2
4. 바이오 하자드2

2. 2월의 일본 인기 소프트 1위는 무엇일까요?

1. 슈퍼 로봇대전F
2. 프론트 미션2
3. 만나고 싶어서
4. 디디콩 레이싱

당첨자 발표도

700-2377

(1번-3번)

오잉~ 내 선물보다 더 좋잖아!

방학과 크리스마스를 축하하며, 특별 선물들을 추가했습니다.
이번에는 챔프 점수 대신 PC게임을 드립니다!!!

도전! 퀴즈 챔프 상

1등 **1명** 컴보이(닌텐도) 64 1대



2등 **1명** 플스 1대



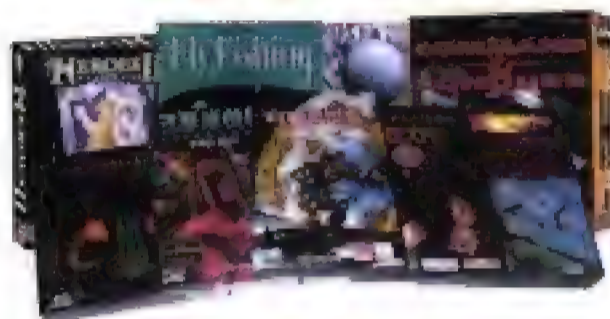
3등 **3명**
16메가 램 1개



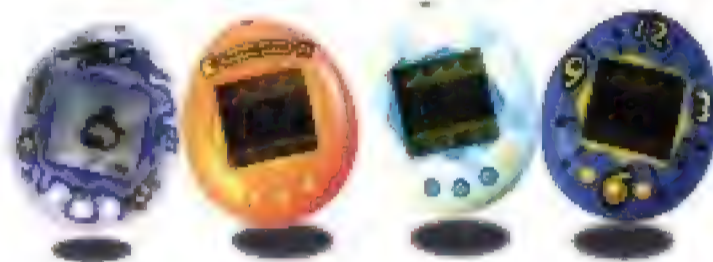
4등 **5명** 플스 CD 1개



5등 **20명** PC게임 1개



6등 **10명** 다마고치 1개



7등 **20명** 챔프 전화 카드 1장



도전! 추리 특급 상

1등 **1명** 새턴 1대



2등 **1명** 나이키 운동화 1켤레



3등 **5명** 새턴 CD 1개



4등 **10명** PC게임 1개



5등 **5명** 다마고치 1개



6등 **20명** 챔프 전화 카드 1장



당첨자 발표도
700-2377
(1번 ~ 3번)

응모 요령

지난호 정답

당첨자 선발 기준 및 방법:
첫 번째 스테이지인 [스피드 퀴즈]는 1문제 당 6점으로,
총점 70점 이상이 되어야 다음 스테이지로 넘어갈 수 있습니다.
두 번째 스테이지인 [공포의 서자선다] 게임 퀴즈는 1문제 당 10점으로,
이 스테이지에서는 80점 이상이 되어야 당첨자 자격이 주어집니다.
그리고, 2문제로 구성되어 있는 [도전 퀴즈 특급]은 두 문제를 모두 맞추어야만
당첨자 자격이 주어집니다. (단, 동점이라도 어음 확수가 많으면, 당첨될 확률이 높아집니다.)
마감일 : 매일 30일 까지
당첨자 발표 : 전국 어디서나 02-700-2377로 확인!!!!(1번 ~ 3번)
상품 수령 : 서울, 광명 지역에 거주하는 분은 15일-18일 사이 (02)3142-6843으로 김경미씨
에게 전화를 걸어 선물 받아갈 날짜를 약속한 후 본사에 내방해서 직접 찾아주시고, 지방 거주자는 본
사에게 선물을 우편으로 보내드립니다.

- 1, 2, 3, 4, 1, 3, 4, 2, 3, 4, 2
- 1번 바이오 하자드 2
- 4번 슈퍼 로봇 대전 F

송산가격정보 등장!

700-2377에서는 생생한 현장 가격 정보로
물류 수 있습니다.

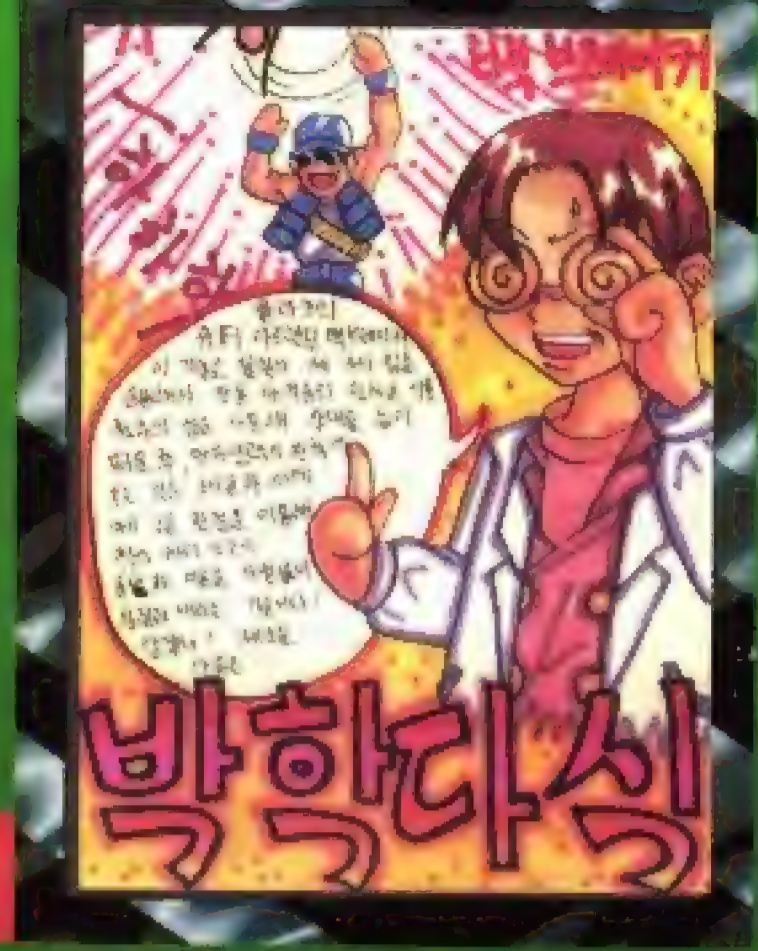
• 이용방법 : 700-2377로 전화
1번 게임 챔프 · 4번 송산가격정보

특보!

게임챔프

이 코너는 독자 여러분들이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 알고 싶은 비법, 그 밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련 정보에 관한 질문을 Q&A 형식으로 풀어아가는 코너입니다. 마감은 매달 20일이고 챔프로 직접 전화를 걸어 문의하는 것보다 더 상세하고 정확한 해답을 얻을 수 있습니다.

백학다식 챔프장 - 1000점
 강원도/경원도 춘천시 석우동 1065-3 4/3 2층



Q 빅토리 골97의 특수 테크닉을 가르쳐 주세요
 안녕하세요? 빅토리 골97을 즐기고 있는 SS유저입니다. 이 게임을 하면서 몇가지 의문점이 생기게 되었습니다. 컴퓨터를 상대로 1인용 게임을 즐기다 보면 컴퓨터는 이상한 기술(공을 위로 띄우는 기술, 몸을 흔들며 상대방을 제치는 기술 등)을 사용하는데 혹시 어떻게 하는지 아시나요? 알고 계실 것이라고 믿습니다.
 김선규/서울시 강동구 상내2동

A SS용 최고의 축구 게임인 빅토리 골 시리즈는 축구에 등장하는 여러가지 멋진 기술들을 사용하는 것이 가능합니다. 공을 위로 띄우는 기술은 힐 리프트 또는 샤프라고 불리는 기술입니다. 축구 황제 펠레의 특징이던 기술로 공을 뒤로 차올린 다음 앞으로 밀어뜨려서 상대방을 제치는 기술입니다. 조작 방법은 샤프가 뛰고 있는 방향을 기준으로 앞뒤 앞캐스버튼입니다. 몸을 흔들며 상대방을 제치는 기술은 드리블 케인팅입니다. 몸을 흔들며 드리블하기 때문에 순간 방향을 바꿀 수도 있고 상대방 수비를 헐뜯기 할 수도 있습니다. 드리(방향키 주변 엔터)를 방향 버튼을 좌보는 후로 엔터하면 됩니다. 드리블 방향키 대신보다는 드리블 버튼을 사용하는 것을 추천합니다.

Q 고스트 광석은 어디있죠?
 안녕하세요? 김훈장님. 저는 지금 '브레스 오브 파이어3' 때문에 미쳐했습니다. 공학에서는 고스트 광석을 넣고 불을 켜야되고 고스트 광석을 3개 다 사용한 경우 상점에서 구입하라고 했는데 그곳에서는 팔고있지 않더군요. 분명히 실패라는 말이 나와서 상점에도 가보고 표지판도 다 읽어보았지만 도대체 어떻게 된 일인가요?
 박문모/전북 전주시 덕진구 인후동 심오APT

A 고스트 광석을 판매하는 곳은 중대 마을의 무기 상점으로 가야합니다. 무기 상점으로 가면 판매하고 있습니다.

Q 바이오 하자드 감독판의 액플코드는?
 안녕하세요? 저는 PS를 사랑하는 유저입니다. 최근 바이오 하자드 감독판을 구입했습니다. 처음에는 좀비가 무서워서 계속 도망만 다녔죠. 그러나 도망만 다닐 수는 없어서 맞서기로 했습니다. 하지만 좀비를 물리치기는 커녕 좀비의 이빨에 물리기만 해요. 이제는 싸울 생각도 못하고 있습니다. 김훈장님. 제발 제게 액플 코드를 가르쳐 주세요. PS 유저를 좀비에게서 해방시켜 주세요.
 무명씨/경기도 부천시 오정구 오정동 서울맨션

A 좀비를 무서워 한다면 바이오 하자드 감독판을 즐리하는 것은 불가능합니다. 좀비는 바이오 하자드의 마스크트(?)이자 가장 약하고 기본적인 몬스터이기 때문이죠. 권총의 탄환 수를 절약하려고 칼을 사용하는 것은 무모한 행동입니다. 권총으로 쓰러뜨린 후 넘어져있는 좀비를 칼로 공격하는 방법이 좋지요. 권총 탄환이 상당히 모자란 것 같지만 게임 후반부로 가게 되면 남아들게 되므로 적절히 사용하는 것이 좋습니다. 아무리 해도 도저히 좀비를 이길 수 없으면 다음의 액플 코드를 사용해 보세요. 각 캐릭터의 HP가 줄어들지 않는 코드이며 3명의 게임 모드별 코드입니다. 1. 오라지널 모드 : 무적 크리스 800C51AC 008C, 무적 질 800C51AC 006D, 2. 비가너 모드 : 무적 크리스 800C51AC 0084, 무적 질 800C51AC 0096, 3. 어레인 지 모드 : 무적 크리스 800C51AC 0064, 무적 질 800C51AC 0046 이상입니다. 항상 하는 말이지만 자타껏 액플 사용은 제일의 진정한 재미를 잃게 할 수도 있습니다.



김훈장피 친구들 - 500점
 아주원/경원도 춘천시 동면 원곡리 796

Q 게임챔프에서 일하고 싶어요
 안녕하세요? 김훈장님. 저는 미래의 게임챔프 사원이 되기 위해 일어를 열심히 배우고 있는 청년입니다. 챔프 사원이 되기 위해서는 어떤 과정과 조건이 되어야 하는지 아주 자세히 가르쳐 주세요.
 옥대권/서울시 송파구 풍납2동

A 게임챔프의 사원이 되려면 게임에 대해 잘 알고 있어야 하고 일본어도 능통해야 합니다. 많은 사람들과 어울릴 수 있는 지교성도 필요하고요. 챔프에 꼭 입사하고 싶다면 직접 연락해서 문의해보세요.



김훈장 암살사건 - 500점
 성문씨/부천시 연계구 연신3동 1811-642 13/2

Q 2차 로봇대전G의 정신 커맨드는?
 안녕하세요? 김훈장님. 요즘 제 2차 슈퍼 로봇대전G를 재미있게 즐기고 있는데요. 특정 스테이지에서 적을 설득할 수 있다고 하는데 어떻게 하죠? 그리고 정신 커맨드가 일본어라서 못읽겠어요. 커맨드의 명칭과 쓰임새를 좀 가르쳐 주세요.
 이준걸/서울시 노원구 상계8동

A 제 2차 슈퍼로봇대전G에서 설득은 상당히 중요 합니다. 설득 이벤트는 오존 스테이지에서 발생 하는 것이 아니라 특정 스테이지에서 각 캐릭터 사이에서 발생합니다. 주로 원작 영화의 사투리와 동일하게 발생하므로 영화를 많이 보았다면 내용을 충분히 이해할 수 있습니다. 설득 가능한 상황에서는 설득(선택)이라는 명

량을 선택할 수 있으므로 쉽게 알아볼 수 있습니다. 설득 이벤트가 발생하는 스테이지와 설득 캐릭터, 조건 등을 알려드립니다.

4화 : 제다Q를 공격하지 않고 3번까지 기다리면 제다Q는 아군이 됩니다.

7화 : 사이클을 풀린 후 아부르(전남)로 라라를 설득할 수 있습니다.

8화 : 호상귀의 HP를 1/3 미만으로 만든 다음 제다로 설득하는 것이 가능합니다.

11화 : 카무오 전관로 포우(아이)로 설득할 수 있습니다.

15화 : 불이 등장하는제 주드(77) 전남으로 설득할 수 있습니다. 설득에 성공하면 불은 화면 밖으로 나가버립니다.

19화 : 불이 또 등장. 주드로 2번 설득하면 동료가 되어줍니다.

21화 : 아사기류 승격시킨 다음 17번까지 남석농으면 류내가 등장. 동료가 되어줍니다.

다음은 정신 커맨드입니다. 정신 커맨드는 REX의 마법에 해당하는 것으로 이것을 모른다면 로봇대전을 클리어하는 것은 거의 불가능해집니다. 각 정신 커맨드와 그 기능을 알려드리겠습니다.

근성(根性)	HP 1/3 회복
대근성(大根性)	HP 100% 회복
필중(必中)	1회 명중률 100%
피하기(ひらめき)	1회 회피 100%
열혈(熱血)	1회 공격력을 2배
집중(集中)	1턴 명중, 회피율 +10%
기합(氣合)	기력 +15
보급(補給)	동료 EN 회복
우정(友情)	아군 전체 HP 50% 회복
사랑(愛)	아군 전체 HP 100% 회복
각성(覺醒)	1번 더 이동
가속(加速)	1회 이동력 +3
신뢰(信頼)	동료의 HP 1/3 회복
협조필(てかげん)	적 공격시 HP를 10 낮인다
행운(幸運)	1회 경험치와 돈을 2배로 얻음
격노(激怒)	모든적에게 10-1000의 데미지

Q 패왕전설의 활목

검훈장님 안녕하세요? 게임의 천재라고 불리우는 태환이입니다. 하지만 게임의 천재에게도 고민거리가 생겼습니다. 바로 SS용 패왕전설 때문입니다. 오락실에서 캐릭터들이 활목(자살)하는 것을 보았습니다. 그런데 세턴에서는 어떻게 하나요? 가르쳐 주세요. 그리고 무기 놓고 도발은 어떻게 하죠? 본래 스타트 버튼을 3번 입력하는 것이지만 세턴에서는 이 방법이 안되더군요. 몸 건강하세요. 날씨가 아주 습네요.

정태민/서울시 노원구 중계3동 시영APT

A SS용 패왕전설은 상당한 완성도로 수많은 유저들에게 사랑받고 있는 게임이죠. 오락실에 있는 패왕전설과 SS용 패왕전설은 약간 다른 편을 보아도 있는데 오락실의 패왕전설은 수송용 버전으로 전인한

장면(몸이 찢리고 피가 튀는 등)이 삭제되었고 활목도 사용할 수 없습니다. 왜냐하면 너무 심해서 삭제된 것이죠. 하지만 SS용은 일본 내수용 패왕전설을 전바뀐 것이기 때문에 여러가지 잔인한 연출들이 모두 재현되고 있습니다. 오락실에서 활목 장면을 보았다면 그것은 정식으로 수입된 것이 아니라 불법 밀반입된 거판이라고 생각됩니다. 활목 커맨드는 좌우우하 A+X입니다. 커맨드 입력 마지막에 약손과 발버튼을 동시에 눌러야 합니다. 무기 놓고 도발은 A+X 즉, 약손과 발만 동시에 누르면 됩니다.

Q 킹오파94의 코를 사용하고 싶어요. 안녕하세요? 저는 KOF 97과 쿠사나기 코를 사랑하는 챔프 엄성 독자입니다. 며칠 전에 오락실에 갔더니 어떤 형이 94용 코를 골라서 어둠 가르기를 사용하더군요. 어떻게 하는지 가르쳐 주세요. 아, 그리고 오로치를 고를 수 있다는 것이 사실인가요? 만약 고를 수 있다면 고르는 방법도 좀 가르쳐 주세요.

김중식/서울시 송파구 신전동 11 정미APT

A KOF 97에서 KOF 94의 코를 선택하는 방법은 매우 간단합니다. 모드를 선택한 후 캐릭터 선택 화면에서 코에 커서를 놓은 후 START 버튼과 아무 버튼을 동시에 누르면 색상이 바뀌며 94의 코가 선택됩니다. 94 코는 어둠 가르기 뿐만 아니라 여러가지 기술들의 위력이 뛰어나므로 사용하기에 따라 매우 강력한 캐릭터가 될 수도 있습니다.

Q 4차 슈퍼로봇대전, 신 슈퍼로봇대전의 액플코드는?

안녕하세요? 검훈장님 저는 챔프를 꾸준히 보는 독자입니다. 저는 업서를 처음 보내는 것이니 이상하더라도 이해해 주십시오. 본론으로 들어가 플스용 액션 리플레이 코드를 알고 싶습니다. 12월호의 액플코드를 보니 '슈퍼로봇대전'의 코드가 있더군요. 나 온지 좀 지난 제 4차 슈퍼로봇대전'나 '신 슈퍼로봇대전'의 코드는 당연히 있겠죠?

유기모/서울시 강동구 상내3동

A 제 4차 슈퍼로봇대전'와 '신 슈퍼로봇대전의 코드는 액전에 챔프의 지면을 통해 몇번 공개되었을 것입니다. 과월호를 참조하십시오. ...이라고 하면 안되겠죠? 제 4차 슈퍼로봇대전의 자금 올리는 코드와 신 슈퍼로봇대전의 아이템 코드를 알려드립니다.

제 4차 슈퍼로봇 대전의 자금 올리기 코드는 801047A8 F7F7입니다. 신 슈퍼로봇대전의 자금 올리기 코드는 800F7X34 967F이고 아이템 코드는 800F77EX (XX)입니다. 아이템 코드는



세계 프로레스팅 - 검훈장 VRTUA - 500점
광동오/경원도 민선서 포서1동 463-88 7/1

의 X에는 2, 4, 6, 8, A, C, E 등을 넣으시면 캐릭터의 이름을 선택하는 것이 가능합니다.

Q VGB 킹오파96의 위치는?

안녕하세요. 검훈장님. 제 친구는 천리안과 하이텔을 사용합니다. VGB용 킹오파 96을 다운받고 싶은데 도저히 찾을 수가 없더군요. 제발 가르쳐 주세요. 어디에 숨어있는지 모르겠어요.

이승근/서울시 관악구 신길 1동

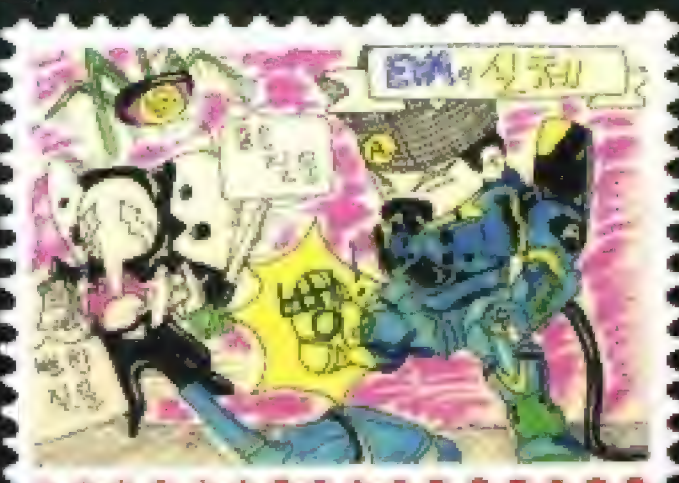
A VGB용 킹오파 96은 상당히 많이 커졌기 때문에 구하는 방법은 매우 쉽습니다. 하이텔의 경우 챔프기 동호회(GO GAMER) 또는 고천 게임 동호회(GO GAME)의 자료실에 들어가서 LT 킹오파 또는 LT KOF'를 입력하면 쉽게 찾을 수 있습니다. 참고로 LT 명령은 제목을 검색하는 하이텔의 명령어입니다. 천리안의 경우는 공개자료실의 게임 자료실이나 에뮬레이터 동호회(GO COMGO)의 자료실에서 찾아보세요. 여기서는 SUBJ 킹오파 또는 SUBJ KOF'를 입력하면 됩니다. SUBJ는 천리안의 제목 검색 명령어입니다.

Q 가루다의 난입?

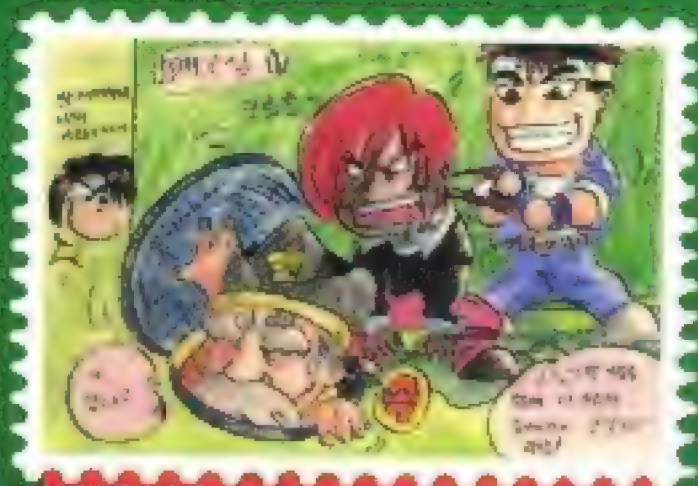
안녕하세요? 검훈장님. 아케이드용 '스트리트 파이터 EX'에서 황당한 것을 발견했습니다. 다름이 아니오라 제가 류를 골라서 배가까지 왔는데 갑자기 가루다가 난입했어요. 아무래도 특정 캐릭터가 어떤 조건에 맞게 난입하는 것같은데 제발 좀 가르쳐 주세요. 훈장님 감기걸리신 것 빨리 완쾌되길 바랍니다.

이순근/경북 상주시 낙양동

A 가루다의 난입을 보려면 우선 마지막까지 환반도 이어서 패치는 안됩니다. 쥘더 뉴 최수자 (이이아만 한다는 말이죠. 그리고 마지막을 슈퍼폼으로 장식하는 슈퍼로봇 커니쉬를 4번 이상 성공시켜야 하고 각 캐릭터를 14회도 이상으로 승리해야 합니다. 그리



액션블리츠의 물 안에는... - 500점
박태민/서울시 강동구 명일1동 351-4 덕계 103호



신고는 공룡의 집문엔 - 500점
최우정/강원도 춘천시 모곡1동 491-331

년 마지막에 가두다가 난입하게 되고 플레이어와 대전을 펼치게 되지요. 감기 걱정해주셔서 정말 감사합니다. 날씨가 계속 쌀쌀한데다 너무너무 바쁘다 보니 쉽게 낫지 않는군요. 춘천군도 감기 조심하시길...

Q 치즈루와 이오리의 관계는?

안녕하세요? 김훈장 할아버지. 궁금한 것이 있어서요 바로 킹오파 97 에 관한 것인데요. 이오리의 상성관계인데 장거한, 최빈개, 뉴페이스 팀을 제외한 모든 관계는 다 핑그린 얼굴로 나오는데 유독 치즈루만 아니더군요. 그 이유를 좀 가르쳐주세요.

유경선/서울시 은평구 구산동

A 이오리는 거의 모든 캐릭터들이 싫어하고 있지만 치즈루는 그렇지 않습니다. 그 이유는 치즈루는 이오리를 자신을 도와줄 동료라고 생각하기 때문입니다. 이오리, 치즈루, 료의 3인은 오로치를 봉인할 수 있는 인물들입니다. 치즈루는 이오리와 료와 힘을 합쳐 오로치를 봉인하려고 하기 때문에 이오리에게 나쁜 감정을 가지고 있지 않습니다.

Q 타이탄을 못찾겠어요.

안녕하세요? 저는 얼마전 친구와 돈을 모아 PS를 구입했습니다. FF7 을 하고 있는데 소환수 타이탄을 찾지 못해서 몇시간째 헤매고 있습니다. 공략집을 봐도 모르겠어요. 김훈장님. 제발 부탁이니 이 문제를 해결해 주세요.

강대현/부산시 동래구 온천3동

A 소환수 타이탄은 고대 신화에 나오는 거인 타이탄을 게임에 소환수로 등장시킨 것으로 173부 터 등장하는 단골(?) 소환수입니다. 타이탄은 콜가키에서 위쪽의 길 즉, 마왕로로 가는 길에서 마왕로를 조사하면 얻을 수 있습니다. 쉽게 설명하면 스칼렛과 썬의 에가를 열었을 후 스칼렛이 있던 자리를 조사하면 되지요.

Q 미궁5의 보물

안녕하세요? 김훈장님. 저는 GB용 젤다의

전설을 공략집 없이 하고있는 학생입니다. 저는 미궁 5에 들어갔습니다. 그런데 구멍이 없어서 보물상자를 얻을 수가 없었습니다. 어떻게 얻어야 하는지 알려주세요. 그리고 낚시바늘은 누구에게 주어야 하나까? 또, 노래를 부를 수 있는 아이템중 3번째 것은 어디있나요?

무명씨/전북 전주시 덕진구 덕진동2기

A 5번째 미궁에는 수많은 구멍들이 모여있어서 보물의 점프로는 건너갈 수 없는 곳이 많이 있습니다. 이곳은 두가지 아이템을 동시에 준비하고 사용해야만 건너갈 수 있습니다. 대위 능력을 사용할 수 있게 해주는 신발 아이템과 점프할 때 사용하는 깃털 아이템을 동시에 준비하고 달리는 도중 점프 버튼을 누르면 평소보다 훨씬 멀리까지 점프하는 것이 가능합니다. 이 방법을 사용하면 구멍 건너편에 있는 아이템은 모두 얻을 수 있습니다. 대위 후 점프는 나중에 가져가야할 미궁들에서도 많이 쓰이므로 익혀두는 것이 좋습니다. 낚시바늘은 바다속에서 낚시를 즐기고 있는 어부에게 가져다 주세요. 어부는 전체 맵의 (11.3)에 있는 다리 아래에 있습니다. 다리 오른쪽을 보면 옆으로 튀어나올 수 있는 곳이 있는데 이곳으로 떨어져서 삼수하면 어부 아저씨를 만날 수 있습니다. 어부에게 낚시바늘을 주면 브래지어를 건지는데 브래지어는 바다 한가운데에서 어떻게 보려고 있는 언어에게 가져다주면 됩니다. 노래를 부를 수 있는 아이템중 3번째 것은 전체 맵의 (5.5)에 있는 화살표 모양의 표지판을 계속 따라가면 바다에 열리는 곳이 생기는데 이곳으로 들어가면 얻을 수 있습니다. 3번째 노래는 죽은 자를 되살릴 수 있는 개구리의 노래로 게임 후반부에서 유용히 사용될 것입니다.

Q 7번째 미궁의 열쇠가 필요해요

안녕하세요? 김훈장님. 저는 GB유저입니다. 저는 김훈장 코너

덕분에 젤다의 전설을 미궁6까지 클리어 했습니다. 그런데 미궁7의 열쇠를 찾았지만 얻을 수가 없습니다. 흑석도 록의 깃털도 소용이 없습니다. 이유는 구멍이 잔뜩 있기 때문입니다. 미궁7의 열쇠를 얻을 수 있는 방법을 알려주세요. 또, 통찰의 렌즈는 어디있나요?

김강석/서울시 송파구 송파2동

A GB용 젤다의 전설을 공략집 없이 즐기고 있는 분들이 상당히 많은 것 같군요. 미궁7의 열쇠는 엄청나게 많은 구멍들을 건너가야만 얻을 수 있지요. 이곳은 구멍이 너무 많기 때문

에 대위 점프로도 건너갈 수 없습니다. 에베아움에는 새 모양의 풍향계가 있습니다. 풍향계를 옆으로 밀면 지하로 통하는 계단을 발견할 수 있는데 이곳에는 달의 해골이 있습니다. 여기서 죽은자를 되살릴 수 있는 3번째 노래인 개구리의 노래를 연주하면 달 모포가 되살아나게 되고 힘의 광자를 장비하고 모포를 붙잡게 되면 공중을 날아다닐 수 있습니다. 이제 전체 맵의 (11.16)의 구멍을 모두 건너서 동굴로 들어가세요. 모든 것을 볼 수 있는 통찰의 렌즈는 (10.2)에 있는 인어의 동상에서 얻을 수 있습니다. 언어에게 브래지어를 가져다 주면 고맙다고 인사하며 언어의 비늘을 선물로 줍니다. 언어의 비늘을 언어의 동상에서 사용하면 지하 동굴로 들어갈 수 있는데 여기서 통찰의 렌즈를 얻을 수 있습니다. 이곳에서는 인물은 적들이 마구 공격하므로 대위로 재빨리 돌파하세요. 통찰의 렌즈를 사용하면 최강의 무기인 부에랑을 얻을 수 있습니다.

Q 드래곤볼의 반격법

안녕하세요? 김훈장님. 저는 PS를 살 예정입니다. 용산에 나가서 '드래곤볼 파이널 바우트'를 해봤는데 상대방이 장풍을 쏘면 가드는 되지만 반격기, 없애기, 피하기 등은 잘 안됩니다. 어떻게 해야 반격기 등을 사용할 수 있을까요?

무명씨/서울시 독신구 독신본동

A 상대방에 멀리서 사용하는 강력한 데모 필살기 때문에 고민이군요. 필살기는 버튼 입력을 통해 반격, 소멸, 피하기, 방어 등이 가능합니다. 반격의 키엔드는 네오-세오-동그라미 버튼이고 소멸은 엑스-세오, 피하기는 동그라미-세오, 방어를 엑스 버튼을 입력하면 됩니다. 상대방이 데모 필살기를 사용하면 화면이 바뀌어 화면 아래쪽에 일본어로 카운터(カウンター)라는 글자가 나오는데 이때가 반격기를 사용할 순간입니다. 버튼 입력을 정확하고 빠르게 하는 것이 중요합니다.

Q 퍼펙트 스트라이커의 세이브 방법

안녕하세요? 김훈장님. 저는 N64용 '퍼펙트 스트라이커'를 즐기고 있는데 컨트롤러 팩이 있음에도 불구하고 세이브를 못하고 있습니다. 방법을 알려주세요. 또, 컨트롤러 팩을 넣고 게임을 시작하면 에, 아니오를 고르는 화면이 나오는데 이것은 무엇이지요?

A 퍼펙트 스트라이커는 게임 세이브와 선수 세이브를 하는 것이 가능합니다. 게임 세이브는 리그전이나 토너먼트, 시나리오 등에서 사용되는 것으로 게임이



정복자 김훈장 - 500점
전용훈/서울시 성동구 성수1가 162-15/4

같은 다음에 세이프 버튼을 눌러봅니다. 세이프를 원하면 세이프 버튼을 선택하세요. 그러면 두번째의 세이프 장소가 어느 곳에 세이프를 할 것인지 선택하게 되는데 원하는 곳을 선택하세요. 세이프는 전수 에디트 모드에서 자신이 있는 전수를 저장하는 것입니다. 전수에게 각각의 수치를 재분하면 전수를 저장할 것인지를 물어줍니다. 이곳에서 만든 전수는 세이프 버튼을 통해 원하는 곳에 넣을 수 있습니다. 세이프를 원하면 세이프 버튼을 선택하세요. 게임 시작시 예, 아니오를 고르는 화면은 콘트롤러 키에 저장된 데이터를 사용할 것인지를 물어 보는 것입니다.

Q 스톱 브링거의 커맨드는?
안녕하세요? 점운장님. 저는 지난호 ARC반에 실린 정고운입니다. GB용 일부 KOF

95에서 폭주 레오나를 골랐는데 폭주 레오나가 스톱 브링거 기술을 사용하는 것을 보았습니다. 그런데 그 커맨드를 모르겠어요. 커맨드 입력 방법을 알려주세요. 그리고 게임챔프 기사판 아래쪽에 있는 게임챔프 기프트는 무엇입니까?

정고운/강원도 삼척시 남양동

A 폭주 레오나의 스톱 브링거는 최강의 기술을 하나로 합성한 위력을 자랑합니다. 스톱 브링거의 커맨드는 상대방에게 근접해서 →←B입니다. 게임 챔프 제작한 아래쪽에 있는 게임챔프 기프트는 챔프가 독자 어려움에게 드리는 상품들의 복수입니다. 챔프 전수를 많이 보은 분일수록 더 좋은 상품을 받을 수 있으므로 챔프와 여러 가지 독자 크리에이티브를 살펴보세요.

Q 고대 신전의 도형
점운장님 안녕하세요? 저는 PS용 하랜드 리를 플레이하고 있는데 데자나 사막의 고대 신전에서 막혔습니다.

고대 신전에서 2층으로 올라간 후 눈알 모양의 바닥을 피해 왼쪽으로 올라가면 퍼즐이 있습니다. 도형을 4개 맞춰야 하는데 도형은 3개뿐입니다. 어떻게 해야 이곳을 지나갈 수 있나요?

무명씨/경북 안동시 온안동

A 도형을 4개 맞추어야 하는데 3개뿐이라고요? 그림이 있나요? 조금만 신경써서 찾아보셨다면 금방 용납... 화면상에서 보이지 않는 곳에 마지막 도형이 숨겨져 있을 수 있습니다. 오른쪽 기둥 뒤쪽을 살펴보세요.

챔핑의 H/W & S/W 연구실

Q 새턴 수은전지의 정체는?
안녕하세요? 챔핑님. SS 안에 있는 수은전지를 떼어 보았더니 세이프한 것이 모두 지워졌습니다. 왜 그런거죠? 그리고 SS로 비디오 CD를 보려면 어떻게 해야하니까? 글이 엉망이지만 잘 봐주세요.
강석택/강원도 동해시 북명동

A SS 본체의 세이프 데이터는 수은전지의 힘을 사용해서 저장되는 것입니다. 그래서 수은전지를 떼어내면 세이프 데이터가 지워지는 것입니다. 이 경우는 수은전지를 다시 넣는다고 해도 세이프 데이터를 되살릴 수 없습니다. 수은전지를 교체하려면 파워메모리에 본체의 세이프 데이터를 미리 복사해두어야 합니다. SS로 비디오 CD를 보려면 SS 전용 무비카드가 필요합니다. 용산 등지의 게임기 전문점에서 쉽게 구입할 수 있으며 일본 제품과 대만 제품이 있습니다. 무비카드는 상당히 고가이므로 학생 신분이라면 상당히 부담이 될 것입니다.

Q 국내 유통 새턴에서도 일본 CD가 돌아갑니다?
챔핑님. 너무나 알고싶은 것이 있습니다. 시스템 11, 시스템12란 무엇이지? 그리고 내년엔 듀랄이 나온다고 하는데 새턴 게임을 즐길 수 있을까요? 마지막으로 카마, KDS 새턴은 세가 새턴의 CD를 100% 사용할 수 있나요?
이예영/대전시 중구 산양동

A 시스템11, 시스템12는 남코에서 제작한 오락실용 기판입니다. 시스템11은 PS와 완벽하게 호환되기 때문에 여기서 개발된 게임은 PS로 완벽 이식이 가능합니다. 칠원1, 2와 소울에지, 린지라이서 등이 시스템11용 게임이었고, 시스템12는 시스템11을 업그레이드한 기판으로 볼리온 처리 능력이 강화되었습니다. 칠원3가 바로 시스템12를 사용해서 만든 게임이지. 시스템12용 게임중 PS로 이식된 것은 없기 때문에 이식도에 대해서는 아직 알 수 없습니다. 듀랄의 스펙, 각종 정보가 등장하고 있지만 아직 확실한 것은 없습니다. 따라서 새턴 게임의 사용 가능 여부는 불분명합니다. 카마, KDS 새턴은 삼정 새턴과는 달리 세가 새턴의 모든 게임의 실행이 가능합니다.

Q 여러가지 새턴
챔핑님. 저는 한달동안 PS에서 삼성새턴으로, 다시 세가새턴에서 V새턴으로 무려 4번이나 교환했습니다. 지금은 먼지만 쌓여가는 새턴을 담으며 CD를 구입하는 그날을 기다리고 있습니다. 새턴의 종류는 상당히 많던데 각각의 기능 차이는 무엇인가요?
박태연/서울시 강동구 명일동

A 새턴에는 여러가지 종류가 있지만 성능의 차이는 거의 없습니다. 단, 기종에 따라 무비카드 등이 기본적으로 달려있는 것이 있기도 합니다. 하지만 무비카드 가격에 해당하는 비용을 더 지불해야 하므로 큰 의미는 없지요. V, 세가, 삼성 처리 아류가 약간 다른 이유는 각자 생산하는 회사가 다르기 때문입니다. PS와는 달리 여러 업북에서 게임기를 발매하는 이유는 새턴은 IBMPC처럼 새턴만의 공통 규격을 따르기 때문입니다.

Q 게임기를 휴대용 TV에 연결하기
챔핑님. 안녕하세요? TV에 관해서 여쭙어 보겠습니다. 전 SS유저인데 아버지께서 게임을 즐기는 것을 반대하셔서 몰래몰래 즐기고 있습니다. 아버지는 매일 6시 30분에 들어오시기 때문에 게임을 즐길 시간이 별로 없어요. 그래서 중고TV를 구입하려고 하는데 그건 좀 힘들 것 같아요. 지금은 휴대용 TV를 생각하고 있는데 휴대용 TV를 새턴과 연결시켜서 게임을 실행시키는 것이 가능할까요? 멋진 그래픽과 사운드를 포기하더라도 게임만은 즐기고 싶어서 그렇습니다. 휴대용 TV는 제 최후의 수단입니다. 휴대용 TV도 게임기 연결이 가능한지 알려주세요.
D.W/대구시 북구 잠선동

A 결론부터 말씀드리자면 휴대용 TV에도 게임기를 연결해서 즐기는 것이 가능합니다. 단, 모든 휴대용 TV가 게임기 연결이 가능한 것은 아닙니다. 게임기의 AV 출력을 입력받을 수 있는 AV입력 단자가 있는 휴대용 TV만이 게임기 게임을 즐길 수 있습니다. 휴대용 TV는 AV 단자가 달려있지 않은 것들이 많습니다. 그러므로 휴대용 TV 구입시 AV 단자의 여부를 꼭 확인하세요.



카즈야가
점운장이었던말인가?
500점
소병님/경기도 성남시 분당구 구미동 무지개마을 LG APT 206동 901호



제 1부 점운장
게임속에 들어가다!
500점
이기동/대구시 북구 대연2동 470-9



제 2부
다시 탈출한 점운장
500점
최성모/경북 경주시 안강읍 경단2리 1115



점운장의 뇌
500점
이중원/서울시 관악구 신림 9동 현대APT 102동 807



장 원 : 2,000점 준준장원 : 1,200점
 준 장 원 : 1,500점 입 선 작 : 500점

장원



NEON
 GENESIS
 EVANGELION

김수진/서울시 도봉구 창 3
 동 557-39호 3동 3번

만화공작이라던가 게임이여기
 만 안다고요? 그건 당연 할데
 아... 이이 책을 팔러 보면 만화
 팔러라는 곳이 있는데 거기
 서는 만화이야기는 거의 하지
 않습니다. 대신 오락 이야
 기만 전문... 그리고 챔프 정
 수는 게임 챔프 타이에 있는 '챔
 프 챔프'를 창조하시기 바
 랍니다

준장원



전경 승부

김동오/김원도 춘천시 오지 1동
 463-88번지 7동 1번

이번에도 별일없이 그림을 보내주세요. 개다
 가 색다른 개사투라이 스타리츠를 그려보고 싶
 으실라나... 다음에도 좋은 그림들을 많이 보내
 주시길 바랍니다.

준준장원



예비 3촌사

김성우/서울시 중랑구 신내 1동 449-1 27/3
 경원 APT B동 201호

김씨가 전화를 받고 찾아온 한 학생은에 물어 있
 는 것은 예로 김씨에게 물어달라고 하고 그 때
 김씨는 그림 그려나 미술 수업에 하는일 "김씨가
 너무 크니 음악수업에서 소절만아 하오"

이보너는 독자 여러분들의 그림을 사랑 자랑하는 곳입니다.
 이번에도 많은 분들이 이 챔프아트갤러리에 응모해 주셨습니다.
 이번엔 사연이 많은 분들의 응모를 아꼈군요.
 이제 독자 여러분들의 그림을 사랑 아꼈는지 궁금하십니까?



**내가 주인공
 알거야!**

최재원/서울시 광진구 중곡 2동
 124-31호
 저쪽과는 다르게 주인공인 코여
 은 뒤에서 웃으면서 걸어 걸어 가는
 모습인데. 역시 열혈에서 물러
 갈 때 까지 세우고 있는 게 아닌지.
 아무튼 감기 조심 하라는 말은 고맙
 게 받아 드리겠습니다.



눈싸움

지권/인천시 남동구 간석 1동 71번지 37동 5번
 만화가 지망생 아닌가요? 왜 돈을 어떻게 많이 사용
 하신 건지. 하지만 분위기를 살리기 위한 요리는 좋
 았다고 봅니다. 다음에는 되도록이면 돈을 적게 사용
 해 주시길 바랍니다. P.S. 돈이 잘 떨어지더군요.



3선기의 림

김광우/서울시 동작구 사당 4동 300-49 102호
 림은 차가운 눈을 그린 다지만 표정은 차가운 눈과는
 관계가 없는 듯 하군요. 3명이 전부 외남 표정이나...
 그리고 여자 친구를 사귀었다고요! 무림군요.
 겨울을 차갑게 보내어하는 당당 자아에도 물어 오길
 받아 주세요.



슈퍼 팀 파이티즈 미니믹스

이현석/김원도 인천시 북면 원동 6라 3번
 과학적으로 개척해볼 특징을 생각해 그리시다면
 그림을 잘 그리시나 보군요. 그리고 미술 선생님께
 인정을 받았다니 축하해 드립니다. 다음에도 좋은
 그림들을 볼 수있기 바랍니다.



아테나의 악이트 크리스마스

주혜연/대전시 중구 오류동 삼성 APT 24동
 1303호
 아테나가 꽤 귀엽군요. 눈오는 날이라. 꽤 오래된
 것 같군요. 요즘에는 서울 하늘에서 눈이 보기가
 힘들니 작년에도 눈이 별로 안와서 즐거운 겨울을
 보내지 못했었는데... 이런 겨울에는 화이트 크리스
 마스가 되기를 바라며...



아시리카

시대인/부산시 연제구 연선 9동 460-21번지 26동 2번

역시 지브리는 인기가 높군요. 애니메이션을 하는 사람 중에 지브리를 모르는 사람은 없으니, 그리고 이웃의 포토로는 피기 공도블로 굉장히 낫다는군요. 그러니까라도 모노노케 히메가 국내에 반입하는 것은 불가능하다고 봅니다.



바이오 하자드

김병관/부산시 동래구 명장 1동 삼성 APT 101동 1605호
음침한 분위기를 연출 시키는 배경, 피를 흘리는 중비, 그냥 무로정하가 있으면서 흥을 돋우는 점, 왜 이렇게 음산한 분위기의 그림을 보내셨나요? 정말 인가요? 이제는 형박을 해도 소용이 없습니다. 영감이 형박을 무대기로 깔았으니깐요.



힘내라 요시

이익주/서울시 강서구 화곡 7동 368-67
저번에도 깨끗한 그림체로 눈가 보내셨음에도 불구하고 좀더 드렸습디다. 그런데... 왜 또 눈모시는거죠? 저번 기억내에 보내주시기 바랍니다. 그리고 배경과 요시의 모습이 더 우아해지는군요.



스트리트 파이터 제로

진민철/전북 익산시 남산면 남산리 상남63

어두운을 연상시키 지어개 형박을 하려는 그림인 가요? 아니면 류와 영의 양이 그렇게 어두운 분위기를 만든 건가요? 불감으로 어떻게 까지 그리시다니 장원은 못드려지만 일선에 만족하시기 바랍니다.



Good bye! 1977...

김도영/대구시 중구 동성로 3가 60번지
전에 보내 그림이 풍광한게 아니라 배가 열었다니, 그림 배개가 있나요? 있다면 한번 보고 싶은데 혹시 있다면 사진이라도 찍어서 보내시길.



야라야리의 속주

이기동/대구시 북구 대현 2동 470-8번지 6/5
야라야리 이번에 KOF에서 족주 캐릭터에 들지 못해서 그림 개명 받은 건가요? 쓰러져있는 모습을 보나 히기시 죠, 족주 이오리, 나 나가세 야시로 같은데, 근데 왜 히기시 조까지 당한 것이지, 이오리와 야시로만 열이면 될 것음.



KOF 콘서트

김성수/울산시 동구동 부동 두산 APT 206호
크로 앤디가 열성이 기분을 치면서 노래를 부르고 이오리는 스카이 공방을 하면서 말하는 건가요? 재복은 있지만 영지 내용에 대한 설명이 없어서 이해가 힘들군요. 설명도 같이 붙여서 왜 주셨으면 좋았을 것 아닐까요.



우린 역시 최강이야!

소병남/경기도 성남시 분당구 구미동 무지개마을 LG APT 206동 901호

그림을 상하지 않게 하기 위하여 세심한 주의를 기울이셨군요. 하지만 저번과는 달리 이번에는 단 두개밖에만 있어서 그렇지 배경이 너무 원하군요. 배경에도 많은 관심을 쏟으시기 바랍니다.



신크와 풀마니들

오선우/서울시 강북구 수유 6동 535-177호
그네를 타고 있는 여부처 신크의 모습이 매우 인상적이군요. 그리고 뒤에 있는 풀마니 세명의 모습도 가관입니다. 그런데 꼬리는 어떻게 된 거죠? 죽은 건가요? 다리 가없는 데.

히로/강원도 춘천시 민원 1리 796번지
어떤 어필러자...? 자신의 특성과 소질을 인정해주며 같은 뜻을 가진 이들과의 대화와 만남. 여러분들의 꿈을 조금이라도 할 수 있는 작은 공간입니다. 적극적으로 참여하실 수 있는 분만 바랍니다. 나이는 16~17세 제한이며 보내주실 때 간단한 소정의 작품 2편을 함께 보내주세요. 되도록 작품은 모방이 아니었으면 좋겠어요. 연락처 ID : LJOOWON

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우수하실 때에는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시오. 당선된 분들은 해당 챔피언십을 드립니다. 그리고 그림은 매월 25일 마감입니다. 컴퓨터 그래픽에 자신이 있는 독자는 PC통신을 이용해 아트갤러리에 참가해 주십시오. (전리인, 하이텔은 champg, 나우콤은 네모네모로 보내주시면 됩니다.)

● 보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 (우) 121-160
게임챔프 '챔프 아트갤러리 담당자 앞'

챔프 쌤쌤 마당

이 코너는 독자 여러분들을 위한 코너입니다.

저의 게임챔프를 이용해서 팔거나 구입하고 싶은 물건이나 교환하고 싶은 물건이 있으시면 주저하지 마시고 아래의 주소로 연락을 보내주세요. FAX나 PC통신으로 메일을 보내주셔도 좋습니다. 그리고 보내실 때에는 기종,내용,이름-ID,주소,전화번호(지역번호 꼭 쓰세요)를 정확히 기입해서 보내주세요. 다음날부터는 이름, 주소, 전화번호 등이 정확하지 않은 분은 실어드리지 않을 것입니다. 거래하실 때는 모든 내용을 사전에 철저하게 확인해서 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요. 또, 이번달부터 게임 제작사의 구입 코너가 신설되었습니다. 게임 제작사들의 많은 참여 바랍니다

보내실 주소 : (121-160) 서울시 마포구 상수동 324-1
법검빌딩 5층 게임 챔프 쌤쌤마당 담당자앞
FAX: 02-3142-6820
PC통신 : 천리안에서 GO CHAMPG하신 후
'사고팔고란'에 글을 올리시거나
천리안/하이텔 ID: champg
나무누리ID: 네오네오로 메일주세요.

사고

PS+패드 2개+KOF '96을 10만 원에 삽니다. 상태가 좋으면 12만원에 삽니다. 오후 7~9시 사이에 연락을 주시고 주말에는 연락하지 마세요.
TEL:(0416) 52-0724
김학중/충북 공주시 옥룡동 주공 APT 101동 906호

복사 CD(드래곤볼 파이널 바우트, 토벌2, 스트리트 파이터 EX 플러스 알파, 어머드 코어, KOF '96, 롬 레이다, 랑그릿사 1,2일본, 악마성 드리블러, 소울예지, 투신전3, 레이저 레이스, 레이스롬, 바이오하자드 디스틱스 컷등)원하는 가격은 송료포함 장당 5천원이며 다른 것들도 삽니다. 그리고 CD에 따라서 가격 절충이 가능합니다. 그리고 연락할 때에는 지역번호, 음성, 끝에 4989를 쳐주세요.
B.B:012-1174-1329
경북 안동시 평화동 164-38번지

팔고

PS(개조)+요맨더 패드+CD 2장+게임비기 대사전+챔프 12월호+게임책 4권을 15~16만원에 팔고 싶습니다. 연락은 월요일~금요일7~9시 사이에 바랍니다.
(0344) 971-1295
장상재/경기도 고양시 덕양구 토당동 37-17번지

PS용 복사CD 11장을 60,000원에 팝니다.
(★프로트 미션2, ★브레스 오브 파이어3, ★록맨 X4, 실황 피워 풀 프로야구 '97 개막판, 탁임 크라이시스, 월드 서커 워닝 일레븐 '97, ★콜보더스2, 더 킹오브 파이터즈'96, ★사카 프론티어, 권 불렛, 드래곤볼Z 파이널 바우트)앞에 별표 친것은 공략본도 드립니다. 연락은 평일 오후 4~5시, 주말은 오후 1~6시 사이에 예주시고 어른이 받으시면 그냥 끊어주세요.
TEL:(0441) 847-0845
이영신/충북 충주시 봉평동 101-1번지

쌤쌤하고

GB+빅대경+만화책 21권+게임챔프 12월호+압박 2, 압박 1(KOF95,96)필수!를 주변기기+PS+복사CD 1장과 쌤쌤하고 싶습니다. 연락은 오후 7시 이후에만 예 주시고요, 어른이 받으시면 끊어주세요. 원하시면 KOF 사진 3장, 예쁜계리온 책받침도 드려요.
TEL:(02) 201-9444
황재영/서울시 광진구 광장동 570번지 상록 티워 APT 1807호

소년탐정 김전일8~10권, 피곤 4~5, 파이트 볼 5~6권, 12지 전서 2, 6권, 장구는 못말려 6, 12~15권, 어린이용 장구는 못말려 4권, 장구는 못말려 애니메이션 4권탐정 코난 12, 15권, 도라에몽 30, 40 14권, 슬램덩크 24권, 아기와 나 16권, 두자와 부부 2권, 내친구 물독 1권, DIVA, Ref 3집, 주주클럽 2집(복사품), 메모리(12가지), PC CHAMP 10월호 CD-ROM 부록, 만득이 매니아 북, 그려보자 시리즈(공룡 배고), 개구리 열쇠결이, 1997년 LG TWINS FAN BOOK, LG TWINS MEDIA GUIDE BOOK, 통터보 1, 6, 7권, 김전일 시리즈북, 만화 금오산맥, 속망전, 만화 한국사 1,2권을 PS+결권2 or 탠기어 or 패드 2개로 바꾸기를 원합니다. 전화는 토요일과 일요일에 예주시고 전화하실 때에는 '선호 같은반 친구'라고 예 주세요, 재가 없을 때는 141연락방에 녹음에 주시길 바랍니다. 141에 녹음 하실때는 주소와 전화번호를 꼭바로 말에 주세요. 그리고 되도록이면 신분증본과 교환을 원합니다. 그리고 되도록 전화를 적게 걸어 주시길 바랍니다.
TEL:(0343) 94-3581

141연락방:141을 누르신 후 9435819를 누르신 후 안내말에 따라서 *를 누르시면 됩니다.
김선오/경기도 군포시 신본 2동 한양 APT 1204동 2001호
435-042

팔고

SS(개조)+정품CD 2장+복사CD 9장+링책 2개 (KOF '95, '96, 외쿠외쿠 전용)팝니다. 가격은 24~28만원정도 받고 싶습니다. 연락은 매일 오후 5~9시 까지 예 주시길 바랍니다.
TEL:(02) 611-0223
신동규/서울시 구로구 계동 3동 360-6호

뽀뽀하고

화이트 세턴+팩드 1+팩 1+복사CD를 12만원에 삽니다. MC스퀘어(구명)안경테고 12만원에 팝니다(가격절충). 교환사에는 3만원을 더 드립니다. 연락사에는 용성을 남겨 주세요 그리고 되도록이면 경기도 본과 거래를 하고 싶습니다.

B.B:012-1113-0720
임수동/경기도 안양시 만안구 백달 2동 2차 우주타운 2동 301호

SFC+팩드 2개+팩 4개(4차 슈퍼 로봇대전, 파이널 판타지6, 스트리트 파이터 제로 2, 마리오 키트)와 GB+부스터+팩 3개(KOF 96, 락돌이 시퀀, 타미고치)+압박 1개(포켓몬스터, 켈디의 전설, 성검전설, 2차 슈퍼 로봇대전등)+네오미니 인형 39개+유키행권(타미고치류)을 SS+팩드 2개,CD 2장(결권 2,릿지 레이서)메모리카드로 교환 원합니다(다른 CD도 가능). 네오 미니 인형은 모두 다르며 팩은 정품입니다. 연락은 편지로 예 주시기 바랍니다. (업서와 전화는 안됩니다.)

TEL:(051) 642-2405
이상오/부산시 남구 광안 2동 44-45번지 19동 3번 408-072



사고

SFC용 슈퍼 스틱, SFC용 UFO디스크를 사거나 교환하고 싶습니다. 특히 '루드릭의 비보'나 '로맨싱 사기' 등의 RPG이면 더욱 좋겠습니다. 연락은 6시 이후에 주세요.

TEL:(0553) 43-3470
최성희/경남 진해시 여적 2기 한일 연립 니동 201호

성검전설 2 원전 공략본, 로맨싱사기 2를 공략에 놓은 것을 각각 좀 싸게 사고 싶습니다. '도현이 친구'라고 예 주시고 되도록이면 부산본과 거래를 하고 싶습니다. 또한 연락은 오후 7시 이후로 예 주세요.

TEL:(051) 506-2430
조도현/부산 동래구 사직 2동 630번지 로얄 3차 9동 311호

뽀뽀하고

MD+무선 팩드 2개+팩 8개(드래곤 볼, 서무라이 스피리츠, 어랑전설2, 용오의 권등)+만화책 2권, 원할 경우에는 미니카 트랙도 드리며 SFC+팩드 2개, 팩 2개 정도의 바꾸고 싶습니다. 그리고 연락은 토요일 오후 2시~3시, 화요일 오후 4시~7시 사이에 연락을 주시면 감사하겠습니다.

TEL:(02) 597-5064
안승운/서울시 서초구 서초 3동

GB(구명)+이어폰+스틱+예쁜계리온 사진 2장+17가지 압박을 SFC+팩드 1개+팩과 교환하고 싶습니다. 그리고 서울본과 거래하고 싶습니다.

TEL:(02) 738-2900
최진수/서울시 서대문구 홍재 4동 113-2

사고

공략집을 1,000원에 삽니다(GO! GB 공략왕, FFT등.). GB팩도 5천원에 삽니다(서무라이 스피리츠 참용량 무쌍권, 부요부요, 포켓러브등...) 그리고 아앗! 여신님의 사진 및 포스터도 삽니다. 가격 절충가능. 언제든 이 글을 보시는 대로 연락을 바랍니다. 연락시 연락처와 메시지를 남겨 주시기 바랍니다. 그리고 메시지를 남기실 때는 말 놓으셔도 됩니다.

B.B:015-8612-0361
정지원/서울시 서초구 서초 3동 1494-16 롯데 빌리지 니동 302호

게임챔프 5월호나 공략집(켈디의 전설, 성검전설, 포켓몬스터등)과 팩(켈디의 전설, 서무라이 스피리츠 참용량 무쌍권)을 삽니다. 가격은 2,500원에서 3,000원정도로 삽니다. 전화는 오후 6시 이후에 부탁하고 '명규 친구'라고 예 주세요. 만약 제가 없으면 전화번호를 남겨 주세요.

TEL:(0451) 34-9063
최명규/충남 홍성군 금미면 덕정리 306번지

팔고

매직 더 게더링 130장 이상(4판이며 맷돌, 이미지등, 마이머티등 가격리스트로 4만원 이상)을 예쁜계리온 사진 8~90장 정도의 교환하고 싶습니다(5장 정도는 모자라도 괜찮습니다). 또는 SS용 오우기 베틀과 공략집(챔프96년 12월호 PS공략)을 입에 SS용 슬레이즈 로얄과 교환을 원합니다. 연락은 주말에만 예 주시고 서울본과 직거래를 원합니다.

TEL:(02) 488-0009
서상우/서울시 강동구 상내 3동 381-16호

바이오 히즈드+레이어 색선+파이터즈 메가믹스+니이즈를 9만원에 팝니다. 상태는 전부 양호 하며 창원본과 직거래를 원합니다. 연락은 주말에 가능하구요 '재하 친구'라고 예 주세요 재하 있다고 물어 보시고 없다면 꿈으세요.

전리안:M6011LEE
TEL:(0551) 86-5129
이재하/장원시 변림동 럭키 APT 12-1404

뽀뽀하고

NEO·CD+팩드+AV케이블+어댑터+GB포켓+팩 2개(포켓몬스터, 타미고치)+충전지2+충전기를 20만원에 팔거나 PS, SS, N64중 1개와 교환합니다. CD나 팩은 무조건 1개 팩드는 2개 메모리 카드&콘트롤러 팩은 필수이며 만약 PS에 콘솔이 있다면 GB를 1대 더 드립니다. 상태 모두 양호합니다(특히 GB 액정부분). 또한 별도 판매도 가능합니다. 용성 꼭 받으시고 4989를 적어주세요.

B.B:012-1547-0477
민기홍/울산시 동구 방어동 꽃바위 APT 104/802

모노노케 히메

제 2화

이미 일본에서 4개월만에 1,200만명이라는 엄청난 관객을 동원해 E.T의 흥행 기록을 돌파한 미야자키 하야오 감독의 모노노케 히메. 챔프는 이 사상 초유의 대작을 지난해에 이어 연속 공개한다.

대장간의 혈투

산개의 등에 타고 마을을 노려보던 산(모노노케 히메)의 눈에서는 결의가 빛났다. 산이 가면을 쓰자 산개는 마을을 향해 돌격하기 시작. 마을 사람들의 석화살은 날썬 그들을 맞추지 못했다. 개가 담벽 밑에 다가감과 동시에 산은 몸을 날리면서 안으로 들어섰다. 아시타카는 그녀를 막으며 너와는 싸우고 싶지 않다고 말했지만 그녀는 아랑곳하지 않고 지방 위로 몸을 날린다. 그녀의 목적은 분명 에보시였다. 에보시의 모습을 찾았는지 옥상에서 몸을 일으키는 산. 하지만 아시타카는 곳곳에 숨어서 석화살을 들고 대기하는 마을 사람들을 보았다. 함정임을 직감한 아시타카는 외쳤다.

아시타카: 산개의 공주여! 숲으로 돌아라. 쓸데없이 죽어서는 안돼! 떨어지는 것도 용기다.

순간 마을사람들의 석화살이 불

을 쬐고 부서지는 천정과 함께 산은 밑으로 떨어졌다. 떨어지는 산을 노리는 두사람의 여자. 그들은 바로 남편을 잃은 아낙네들로 산개에 대한 분노에 불타 있었다. 그녀들의 석화살에 맞은 산의 가면은 산산조각. 그리고 산은 순간적으로 정신을 잃었다. 하지만 다시 정신을 차린 산은 아시타카를 밀치고 에보시에게 돌격한다. 칼을 빼든 두사람은 서로 숨막히는 결투를 펼치는데... 그러는 두사람 사이로 끼어들어 싸움을 막은 아시타카는 말한다.

아시타카: 이 여자아이는 내가 데려가겠다.

에보시: 저 산개를 마누라라도 삼을 생각이나?

아시타카: 당신의 마음속에는 귀신이 있다. 이 아이와 마찬가지로...

산이 자신의 팔을 잡고 있는 아시타카를 물어뜯자 그의 팔에 너는 저주의 기운이 깎여져 나온다.

아시타카: 배려! 이것이 몸을

깊어리는 마음과 원망의 모습이다. 이 이상 미움으로 몸을 망치지 마라. 에보시: 별 것도 아닌 불행을 가지고 까발지 마라. 그 오븐팔 내가 잘라내 주지.

에보시는 작은 칼을 꺼내 아시타카를 노리지만 아시타카의 손씨에 산과 에보시는 모두 정신을 잃는다. 에보시를 내버려두고 산을 들쳐업고는 발걸음을 옮기는 아시타카. 하지만 분노에 찬 여자가 쏜 석화살에 아시타카는 치명상을 입게



그런데!



이웃만이 전쟁을 직감



너는 너와 싸우고 싶지 않아

에보시를 쬐은 산은...



이방이 떨어지는 순간을 노려라



이웃만이 거만은 연산조각



○여모시는 산에게 당당히 맞선다



○그걸 내가 질러내 주지



○여모시는 거침없이 버린다



○동행은 아시타카의 개습을...



○정장 10행이 겨우 연다는 문을 문져서 연다

된다. 하지만 말리는 마을사람들을 아랑곳하지 않고 문을 열어젖힌 아시타카는 산과 함께 야쿠를 타고 마을을 떠난다.

시시가미의 처분

야쿠의 등에서 정신을 잃고 쓰러지는 아시타카. 산은 아시타카에게 칼을 들이대며 왜 자신을 방해했느냐고 따진다.

아시타카: 살아라....
산: 까불지마! 사람의 총고 따위를 들을 것 같아!
아시타카: 무슨, 아름다워....

순간적으로 놀라 뒤로 물러서는 산. 그녀는 아시타카를 데리고 시시가미의 숲에 있는 호수로 가서 고를 놓는다.
동이 트기 직전의 새벽 코다마들이 구름같이 모여서 특유의 달칵달칵하는 소리를 내고 있다. 그 소리의 향취 말쑥 듯 등갈린 커다란 거인. 몸속에 수많은 빛깔을 삼켜고 있는 듯한 거인은 숲에 도착하면서 급

속히 몸이 줄어들고 있었다. 그런데 숨어서 그 광경을 지켜보는 사람이 있었으니.

지코보우: 지금 밤의 모습에서 낮의 모습으로 변하는 중이다. 이것이 시시가미의 사는 방법이지.

거대한 사슴같은 모습으로 변신한 시시가미는 아시타카에게 다가간다. 찬찬히 아시타카를 살펴보다니 근처의 나뭇잎에 숨결을 불자고 나뭇잎은 순식간에 시들어 떨어지면서 아시타카에게 떨어진다.

날이 밝아 정신이 든 아시타카는 자신이 아직 살아있음을 알고 기뻐하면서도 자신의 오른팔의 흉터가 남아있는 것을 확인하고는 슬퍼한다. 산은 시시가미님이 너를 살려 주신 이상 너를 도울수 있다면서 고기를 씹어 먹여준다.

그때 시시가미의 숲으로 전국의 멧돼지 신들이 모여들고 있었다. 그들의 목적은 숲을 파괴하려는 인간들과의 전쟁. 멧돼지들의 우두머리들은 인간의 복수를 시시가미가 구해주었다는 소리를 듣고는 왜 숲의 수호신인 시시가미가 나코노카미는 버려두고서 인간의 복수를 구

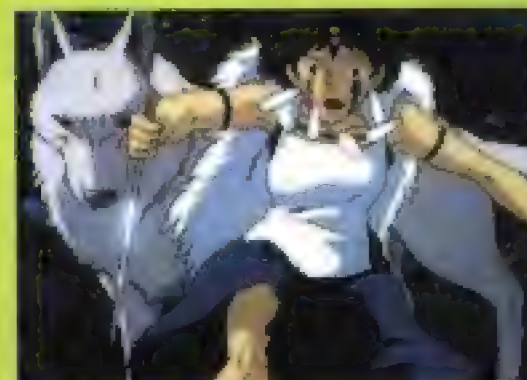
해준 것이냐고 난동을 부린다. 그런 그들에게 지주받은 손을 들이 아시타카는 말했다.

아시타카: 나코노카미를 마지막으로 택한 것은 바로 나다. 나는 이 저주를 시시가미에게 풀어달라고 말하려고 이 땅에 왔다. 하지만 시시가미는 상처는 고쳐주었지만 저주를 풀어주지는 않았다... 저주를 몸에 안은 채 오랫동안 고통받으며 살아있으라 뜻이했지.

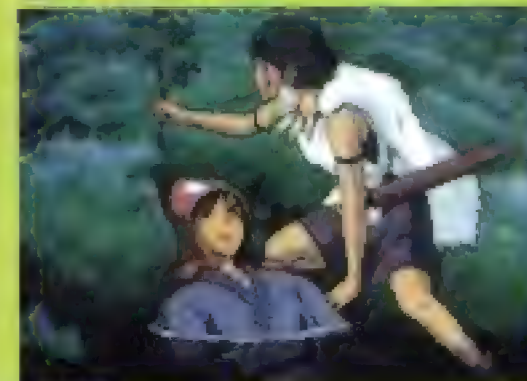
그 순간 등장한 멧돼지 신들의 장교인 요코노카미. 그는 아시타카에게 나코노카미의 저주를 풀고 사과야적인 인간을 용서할 수는 없는데 우리를 이끌고 사라진다.



○너는 멧돼지



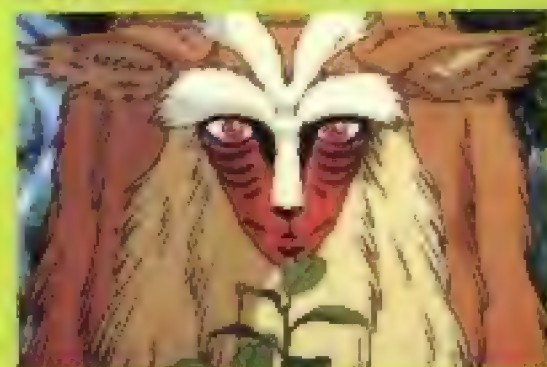
○놀라서 뒤로 물러서는 산



○여모는 시시가미가 사는 곳



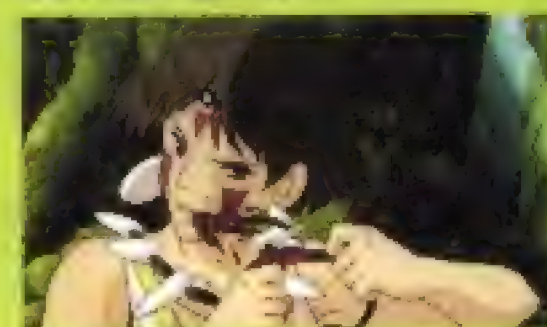
○시시가미는 아시타카를 지켜본다



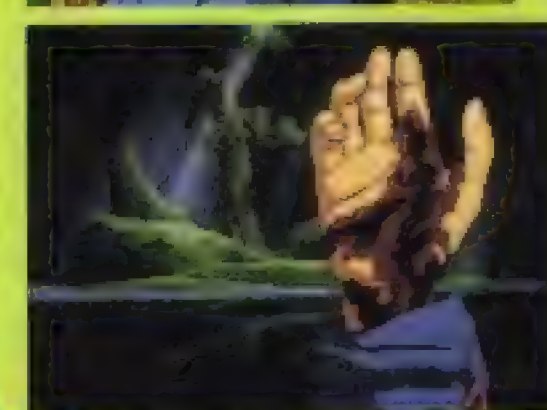
○아시타카는 눈을 뜨지만



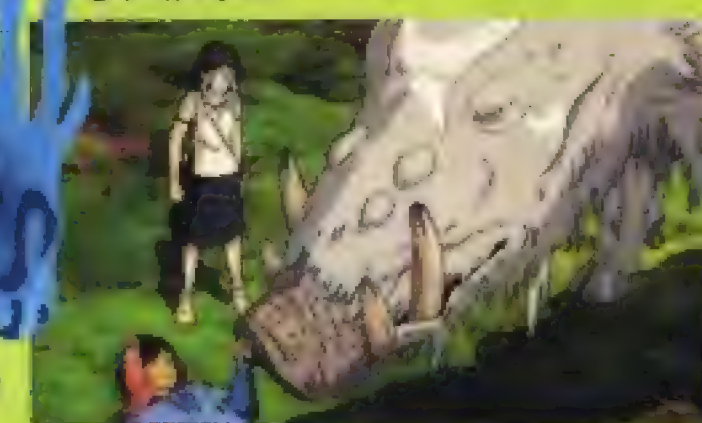
○시시가미님이 너를 구해주었다



○고기를 먹여주는 산



○꼭 여모가 정기다



○나코노카미의 미지막을 알려주지

○거짓이 바로 시시가미다

간신의 딸

동굴 안에서 눈을 뜬 아시타카. 동굴밖으로 나가자 그곳에는 상념에 잠겨있는 모로노키미의 모습이 보였다.

아시타카: 숲과 인간이 싸우지 않고 사는 방법은 없는 것인가? 아예 멈출 수는 없는 것인가? 산은 어떻게 할 생각이지? 같이 죽을 생각인가?

모로: 산은 우리 일족의 딸이다. 숲과 함께 살고 숲과 함께 죽을 뿐이지.

아시타카: 그 아이를 놓아줘. 그 애는 인간이라고.

모로: 까불지마라 꼬마. 네가 그 아이의 불행을 알겠는가. 숲을 어지럽히던 인간이 내 이빨로부터 벗어나기 위해 던져준 아기가 바로 산이다. 인간도 되지 못하고 그렇다고 산개도 되지 못하는 귀여운 내 딸이다. 네가 산을 구할 수 있겠나.

아시타카: 모르겠어. 하지만 함께 사는 방법이 있을거야.

모로: 애송이. 네가 더 이상 할 수 있는 것은 아무것도 없다.

아침에 눈을 떴을 때는 주변에



○그의 앞에는 산의 모습이



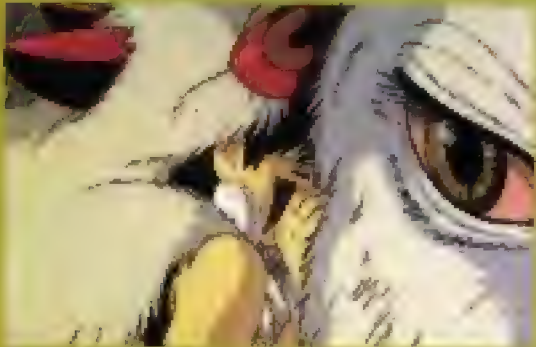
○인간과 사어종계 살 수는 없는 것인걸..



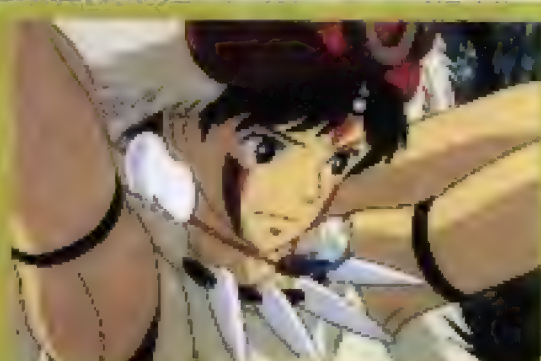
○네가 산을 구할 수 있겠나!



○이것을 산에게 건네시오



○어찌나 인상이..



○옥소검을 직선의 벽에 건다



○그녀는 전투의 민 거운데로...



○어슬픈 책에 습격받고 있었다

○어젯마을을 불기 직전 여기 당했어



아무도 없었다. 남아 있는 것은 산개 중에 한마리 뿐. 아시타카는 산에게 전해달라며 옥소검을 그에게 전한다.

한편 에보시는 대장간 마을의 독립성을 보장하는 조건으로 지코보우(아마 막부의 밀정이 아닐지)와 함께 시시가미 토벌에 나선다. 목표는 불노불사의 영약이라는 시시가미의 목. 우선 에보시는 동물들의 후각을 마비시키기 위해 독한 연기를 숲쪽으로 흘려보낸다. 산은 그런 상황을 지켜보며 냄새를 못맡게된 오코토누시의 눈이 되겠다며 어머니께 작별을 고한다.

모로: 그래 마음대로 해라. 내게는 그 절은이와 함께 사는 방법도 없다 만...

산: 인간은 싫어요.

떠나려는 산에게 산개는 옥소검을 전해주고, 아시타카가 보낸 것이란 걸 알고는 자신의 목에 매달고 무리 속으로 사라진다.

한편 아시타카는 대장간 마을이 사무라이들에게 습격당하고 있는 것을 발견한다. 시시가미 사냥으로 장정들이 마을을 폐문 사이에 철을 탐내는 사람들



○아시타카는 넘어오는 떠심을 잡는다



○오두는 계를 구해낸다

○지코보우의 부리는 멧돼지의 인간들을 향해 날려버렸다

이 습격해 온 것이다. 아시타카는 에보시에게 사실을 전하겠다고면서 숲을 향한다. 마을의 장정들을 발견하고는 에보시의 행방을 묻지만 에보시는 숲속으로 간 듯하다. 고민하던 아시타카는 멧돼지들의 시체 밑에 깔려 있던 산개를 구해 에보시를 찾으러 나선다.

인간도 망령도 아닌 것

지코보우의 부하들은 유인작전으로 멧돼지의 대군을 거의 전멸시켰다. 멧돼지들의 수장인 오코토누시는 치명적인 부상을 입고 산의 인도를 받아 시시가미의 호수로 가고 있었다. 결사적으로 그를 호수 쪽으로 데려가려는 산에게 쇼조들이 나타나서 말을 던졌다.

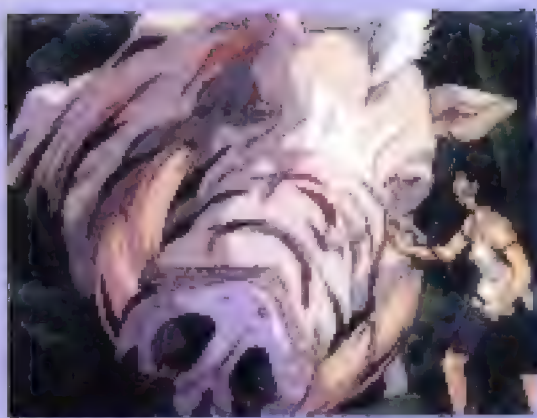
쇼조: 너희들 때문에 이 숲은 끝이다. 살아있는 것도, 인간도 아닌 것을 데리고 왔다.

그 순간 멧돼지의 껍질을 쓴 무수한 인간들이 그들 뒤를 따라왔다. 그들의 목적은 시시가미의 숲으로 들어가는 것. 시시가미의 목을 노리고 있는 그들이지만 인간의 힘만으로는 시시가미가 있는 호수까지 갈 방법이 없었던 것이다.

눈이 보이지 않는 오코토누시는 냄새로 그들을 종족으로 착각하면서 외친다.

오코토누시: 시시가미여, 나 생사! 네가 숲과 산이라면 우리 인종을 멸살하고 인간을 멸망시켜라!

전투에서 지고 동족을 잃었다는 슬픔과 인간에 대한 원망이 살아남은 동족을 시시가미에게 데려가겠다는 욕망과 결합해 오코토누시를 타타리가미의 모습으로 바꿔게 한다. 마치 나고노카미가 그러했 듯이.



○저 어찌 금방이요



○뱀데사의 딸을 뒤집어 쓴 연건들



○새로운 제왕산의 장면



○저 속에 산어...



○저서타키는 쫓겨나게 버린다



○니코노케마의 도움으로 산을 구출



○저 속으로 뛰어든다

산: 안돼요. 오코토누시 님. 타타리가미 따위가 되지 말아요.

그녀의 옆위에도 불구하고 타타리가미(제왕신)가 되어가는 오코토누시. 그에게 배달리던 산마저 그 측수에 휘말려 버린다.

산: 살아. 타타리가미 따위가 되고 싶지는 않아.

그 광경을 본 아시타카는 산을 구하러 뛰어들었지만 다시 쫓겨나가 버린다. 거침없이 호수를 향해 돌진하는 오코토누시. 호수 옆에서 죽은 듯 몸을 눕히고 있던 모로노키미는 서서히 몸을 일으켰다.

모로: 아편... 마지막 힘은 그 여자를 위해서 남겨 두었었는데...

모로는 자신의 딸을 돌려달라며 오코토누시에게 대항한다. 모로가 산을 오코토누시의 몸에서 떼어내자 아시타카는 그녀를 안고 호수로 뛰어들었다. 바로 그때였다. 시시가미가 호수 위에 모습을 드러낸 것은.

시시가미의 목

호수 위를 걸어오는 시시가미. 옆에서 바라보던 에보시가 쓴 석화살이 그를 관통했지만 시시가미는 아무렇지도 않은 듯 오코토누시에게 다가갔다. 그가 분 음길에 바치듯 나무처럼 쓰러져 버리는 오코토누시와 모로노키미. 몸을 숙이던 시시가미는 널빤지를 밟으며 기어오르는 행적을 시작한다. 그때 변신도중인 시시가미의 목을 향해 에보시의 석화살이 불을 뿜는다. 시시가미의 목은 순식간에 바닥으로 굴고 지코보우는 그 목을 가지고 도망가기 시작한다.

목을 잃은 시시가미는 자신의 목을 찾아 숲을 뒤지기가 시작했다. 그런 그의 몸이 닿는 것은 모두가 말라죽어 버리고 만다. 고령 시시가미



○에보시의 일격



○시시가미의 목에 격중한다

○오른팔을 잃은 에보시

○숨겨 죽어가기 시작했다



○저는 인간이다... 너도 인간이야



○목을 찾아 돌아다니는 시시가미

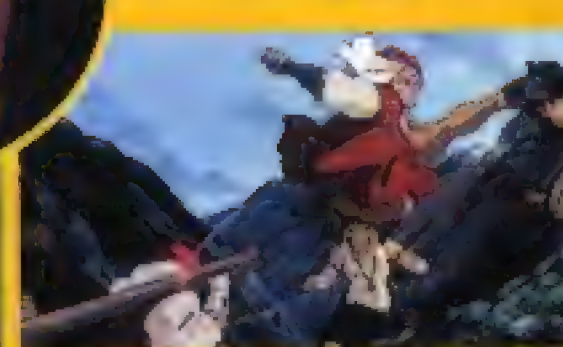
를 보며 미소짓는 에보시. 싸움의 번영을 원하는 그녀에게 시시가미는 방해만 되는 존재였던 것이다. 그때 목만 남은 모로가 그녀에게 달려들



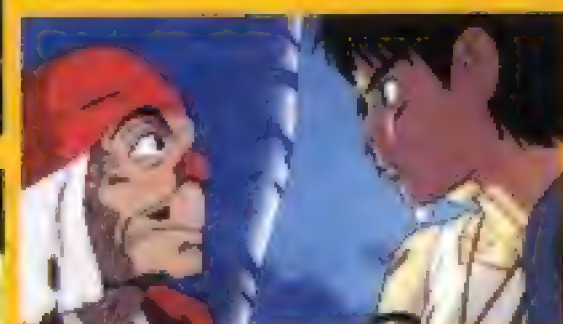
모두들 웃음을 터라!



저기다



○그럴수는 없지



○저걸, 마음대로 먹어



자, 목을 받으시오





○햇살기차 몸을 감싸고...



○시시가미는 쓰러져서야



○모든 산이 녹색으로 바뀐다



○시시가미는 표징 잃어버렸는지?

어 그녀의 오른팔을 물어뜯어 버린다. 아시타카는 부상을 입은 에보시를 호수 건너편으로 피신시킨다.

산: 이제는 끝이다. 모든 것이, 숲은 죽었다.....

아시타카: 아직 몰라. 우리들이 살아있으니까.

대장간 마을의 사람들은 산 위로 불췌 뛰어나온 거인의 모습에 모두 놀란다. 아시타카는 그런 그들에게서 녀석은 물을 통과하지 못하니 빨리 호수 안으로 뛰어라라고 말하고는 산과 함께 지코보우를 찾으러 간다. 산색으로 도망가는 지코보우 일행은 산이 아시타카는

아시타카: 목을 시시가미에게 돌려 줘시다.

지코보우: 하늘과 땅사이엔 있는 모든 것을 가지고 싶어 하는 것이 인간의 업이란거다. 이제 햇빛만 나오면 저 녀석은 마지막이라고.

갑자기 아시타카를 공격하는 지코보우. 그러는 사이에 순식간에 시시가미의 몸에 포위당해 버린다.

지코보우: 이제는 끝이다.

아시타카: 인간의 힘으로 돌려주어야 해.

아시타카와 산을 시시가미의 목을 높이 지켜준다.

아시타카: 시시가미여!, 목을 돌려 주겠다. 진정해 주시오.

시시가미가 목을 되찾은 뒤 몸을 일으키지만 마린 떠오른 새벽 햇살을 받자 커다란 몸은 땅으로 쓰러지면서 강풍과 함께 사라져 버린다. 뒤에 남은 것은 녹색의 산. 시시가미는 죽으면서 자신이 화폐하게 만들어 버렸던 산을 풀이 무성한 녹색으로 바꾸어 놓은 것이다.

에필로그

산: 시시가미는 죽어버렸다.

아시타카: 시시가미는 죽지 않았어. 목숨 그 자체이니까. 삶과 죽음 그 구별을 모두 가지고 있는 것이지. 내게는 삶이라고 말해 주었다.

그 말과 함께 펼친 그의 오른팔



○여기는 이제 시시가미의 숲이 아니라



○내게 살려고 물어주었다

에 상처는 사라져 버렸다.

개들과 함께 다시 산으로 떠나려는 산.

산: 아시타카는 좋아. 하지만 인간을 용서할 수는 없어.

아시타카: 그래도 좋다. 산은 숲에서, 나는 대장간 마을에서 살도록 하지. 함께 살아가자.

아시타카는 멀어지는 산의 모습을 아쉬워하며 지켜보고 있었다.



○두서림의 젊은 여대



○시시가미의 숲이 사라졌다



○그것다 것이 배보에게는 어길 수 없지





특이한 레이스를 원하는 플레이어 입맛에 딱!

디디콩 레이스

게임을 하기전에 꼭 읽어 둘 것이 있다. 이 게임은 최고의 난이도를 자랑하기 때문에 그저 빨리 플레이를 하고 싶더라도 상당히 어려우므로 초반부터 너무 많은 진행을 기대하지 않는 편이 좋다. 게임을 계속할수록 게임에 몰입하고 진행할 수 있으므로 꾸준히 시간을 들여 플레이에 보도록 하자. 하이튼 통 빠지도록 어렵다.

이 게임의 공략은 N64 초보 에디터인 고원희씨 김석호 군이 했으므로 표현이거나 글의 세로선에 다소 무리가 있으므로 이해에 주시기 바랍니다

■제작사: 닌텐도
■장르: 레이스
■발매일: 97년 11월 21일
■발매가: 6,800원

그래픽 ★★★★★
조작감 ★★★★★
스토리 ★★★★★
연출 ★★★★★
사운드 ★★★★★
소장가치 ★★★★★

게임 시작 전 숙지 사항



게임 모드

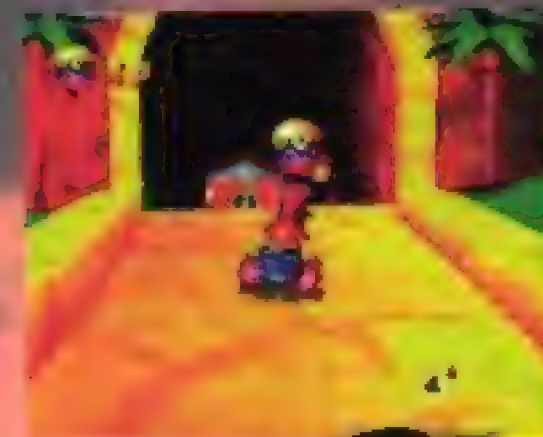
스타트하면 8명의 캐릭터가 나오고 그 중 마음에 드는 캐릭터 선택을 하면 2가지 모드가 나온다.

■스토리 모드

풍선을 먹으면서 보스를 깨부수는 모드.

■레이스 트랙 모드

스토리 모드의 코스를 인습하는 모드.



스토리 모드를 선택하고 시작하면 끝판 보스인 위즈핑의 머리 조각상이 나오고 플레이어 캐릭터 매니저인 타지가 양탄자를 타고 내려온다. 타지가 내려온 타리로 올라가면 풍선이 있다. 풍선을 먹고 문으로 들어가자.

선택 캐릭터 소개

팀버

팀버 아일랜드에 살고 있으며 디디와는 아주 친한 친구다. 무모님이 이 집을 지키라고 했으나 위즈핑의 출현으로 친구들을 모아 위즈핑을 몰아내려고 한다.

- 좋아하는 것 : 단 것, 장난
- 싫어하는 것 : 썰렁
- 기속 ★★ 중량 ★★★ 조작 ★★★ 최고속 ★★



피시

자기 싫어하는 여자 쥐. 위즈핑 때문에 산에 있는 집에서 쫓겨나 버려 친구인 팀버와 함께 위즈핑을 쫓아 내려고 한다.

- 좋아하는 것 : 치즈, 장러장러
- 싫어하는 것 : 고양이
- 기속 ★★★★★ 중량 ★ 조작 ★★★★★ 최고속 ★★



반조

디디의 곰 친구. 그도 역시 착한 모험가로서 디디에게 편지를 받고 하던 일도 중단하고 팀버 아일랜드로 급히 떠난다. 얼마 후 반드시 그들의 새로운 모험이 시작되겠지만 그것은 또다른 이야기...

- 좋아하는 것: 벌꿀, 음악, 디스크팩
- 싫어하는 것: 아늑을 나는 것, 여동
- 기속 ★ 중량 ★★★ 조작 ★ 최고속 ★★★



크런치

크레올린 일당의 스파이. 급히 팀버 아일랜드로 가는 디디 일행들을 보고 무언가 계획이 있을 거라고 의심하고 그들의 뒤를 쫓는다. 이번 모험의 의미를 알고나 있는 것일까?

- 좋아하는 것: 록
- 싫어하는 것: 디디랑 일당, 지역
- 기속 ★ 중량 ★★★ 조작 ★ 최고속 ★★★



디디

동키콩과 함께 콩컨트리 의 히어로. 지루한 나날을 보내고 있는데 팀버의 어려움을 알고 팀버를 도우러 간다.

- 좋아하는 것: 모험, 바나나
- 싫어하는 것: 지루함, 아머쉬급 받는 것
- 기속 ★★ 중량 ★★ 조작 ★★ 최고속 ★★



드럼스틱

팀버 아일랜드에서 가장 빠른 레이서. 그렇지만 워즈핑이 섬에 온 이래로 그들의 모습을 본 사람은 없다. 어디로 사라져 버린 것일까?

- 좋아하는 것: 레이스, 닭모이
- 싫어하는 것: 농부, 개구리



콘커

반조와 마찬가지로 모험을 좋아한다. 역시 디디에게서 편지를 받고 두근거리는 마음으로 모험에 나선다. 걸프랜드 베리를 남겨 두고서...

- 좋아하는 것: 몽땅
- 싫어하는 것: 조용한 생일
- 기속 ★★ 중량 ★★ 조작 ★★ 최고속 ★★



타지

팀버 아일랜드의 산에 살고 있는 전설의 마신. 그렇지만 그 마력도 워즈핑에는 미치지 못하는 것 같고 산에서 쫓겨나 버렸다. 워즈핑을 처리하기 위해서 챔피언 레이서를 찾고 있다.

- 좋아하는 것: 광학와 조용함
- 싫어하는 것: 잠에서 일어나는 것



범퍼

오소리로서는 드물게 밤에 돌아다니는 것을 싫어하는 습성을 갖고 있다. 마찬가지로 스텔과 스피드를 매우 좋아해서 이번의 모험에 누구보다도 흥분하고 있는 것 같다.

- 좋아하는 것: 스텔과 흥분
- 싫어하는 것: 별 아무중일 지는 것
- 기속 ★★ 중량 ★★ 조작 ★★ 최고속 ★★



T.T.

팀버 아일랜드의 자람안 레이스 코스의 감독자. 워즈핑에 의해 사랑하는 코스를 봉인 당하고 낙담해 하고 있다. 자신이 할 수 있는 것은 동물 친구들을 보호하는 것이라고 생각한다.

- 좋아하는 것: 타임 트라이얼
- 싫어하는 것: 천천히 달리는 사람



팁팁

팀버의 친구 거북. 다른 친구들과는 달리 그렇게 레이스를 좋아하는 것 같지 않다. 그리고 트러블을 상당히 싫어한다. 이번의 모험에는 무서워하면서도 참가했다.

- 좋아하는 것: 없어있는 것
- 싫어하는 것: 스피드, 소음
- 기속 ★★★ 중량 ★★ 조작 ★★★ 최고속 ★★



워즈핑

벌에서 벌로 옮겨 다니는 우주적 대악당. 워즈핑의 먹이가 된 벌은 그가 질릴 때까지 파괴시켜 버린다. 이제까지 이 대악당에 맞서는 자가 없었지만 이번에는 그 상황이 다른 것 같다.

- 좋아하는 것: 자기 자신, 타인이 좋아하는 것을 방해하는 것
- 싫어하는 것: 그 이외의 모든 것!



아이템 설명



스테이지별 집중공략



미사일 풍선(적)



앞에 미사일을 방사한다. 제 2단계에서는 적을 쫓아가는 오망 미사일이 된다. 제 3단계는 10방 방사할 수 있다. 단, 오망 미사일은 아니다.



대쉬 풍선(정)



대쉬 끈을 탈 때와 마찬가지로 모험할 얻을 수 있다. 파워 업하는 것만큼 대쉬 속도가 빠르게 된다.



실드 풍선(황)



적의 공격과 장애물을 막을 수 있다. 파워 업하는 만큼 지속 시간이 길어진다. 사용 중에는 다른 풍선을 먹을 수 없다.



방해 풍선(녹)



제 1단계는 슬로우 모션, 제 2단계는 역전, 제 3단계는 적을 잠시 동안 기절하게 만들어 줄 수 있다.



자석 풍선(무지개)



앞에 달려고 있는 적에게 자석의 힘으로 끌려갈 수 있다. 제 3단계에서는 기포로 적을 붙여당긴다. 파워 업 정도로 끌려 붙여져 있는 적에게 자석이 마친다.

승차물 소개



자동차

가장 기본적인 경기수단이다. 누구나 쉽게 빠르게 적응할 수 있다.



호버

가장 상하가 가장 조종하기 어려운 기구이다. 조금만 실수를 하면 360° 회전된다.



비행기

이동에서 레이싱을 하는데 유용한 기구이다. 조종법은 조금 난해.

공략 플로우 차트

골드 풍선입수 → 스테이지1 보스 → 실버코인 입수 → 스테이지 보스2 → 4스테이지 보스클리어 → 위즈핑과의 레이싱 → 보너스 게임

1 스테이지

잠깐만 레이싱 중에 A버튼을 연사하면 할수록 스피드가 상승을 한다. 필히 기억 요망.

1코스

문으로 들어가서 (1)문으로 접사게 들어가자. 여기서 드디어 첫 레이싱을 경험할 수 있다. 비교적 쉬운 코스이므로 쉽게 1등을 할 수 있다. 좀더 쉽게 하려면 GET READY란 말이 나올 때 DY의 끝 부분에서 역전을 누르면 터보 스타트가 된다. 이것은 앞으로 모든 코스에서 유용하게 쓰이므로 타이밍을 온몸으로 익히자.

모든 코스는 1등이 아니면 다음 코스로 진행되는 것이 불가능하다. 이 코스에서 1등을 하면 타지가 풍선을 하나 준다. 이제 풍선이 2개가 되었으므로 (2)의 문으로 가자.

발판을 이용하면 쉽게 클리어할 수가 있다.



3코스

이번 코스는 전 코스처럼 약간의 난이도가 있고 조금만 실수를 하면 물에 쏠린다. 이것만 주의하고 풍선과 발판을 이용하자. 끝 부분의 공방머리 속에 터보 발판을 잘 이용하면 역전도 가능. 풍선은 필수라는 건 말 안해도 지금까지의 경험으로 알 수가 있을 것이다.

이번 코스를 클리어하면 풍선의 수가 4개 그러나 문에는 '4'란 수가 없으므로 EXIT로 나가자. 나가서 풍선을 먹어 볼까(?)타지의 근처에서 Z버튼을 연타하자. 그러면 타지가 접사게 나에게로 온다. 여기서 3개의 메뉴가 나오는 데 1번은 기체를 교환해 주는 곳.

이곳에서 ①:자동차, ②:호버, ③:비행기 중 비행기를 선택해서 다리의 왼쪽의 무지개 아래 풍선을 먹고 다시 다리를 통해 (5)문으로 들어가자.



2코스

이 코스는 아주 약간 짜증이 나고 난감한 곳이 1군데가 있다. 이 곳은 레이싱에 약간 자신이 있는 유저에게는 큰 문제가 아니지만 자신이 없는 유저를 위해 쉽게 클리어하는 방법을 소개한다. 터널 속으로 들어가기 바로 전 왼쪽으로 방향을 바꾼 뒤 풍선을 먹고 반드시 터보 발판을 밟자. 터보

4코스

이번 코스는 비행기로 레이스를 하는 코스. 비행기 레이스는 어려운 것이다. 이 곳은 달리 방법이 없다. 익숙해 질때까지 연습, 연습. 피나는 노력이 해결을 해준다. 통로를 주의하고 이제 풍선과 터보 발판은 말 하지 않아도 필수 조건이다.

「1보스(공룡1)」

풍선이 6개가 되면 자동적으로 보스의 문 앞까지 가게 된다. 각 판의 보스는 2번씩 이겨야 하는 곳도 있고 1번만 이기면 되는 곳도 있다. 이번에는 몸집으로 벌고 들어오는 무식한 놈이다. 이번 보스는 2번을 이겨야만 한다. 처음에 레이싱에서는 보스에게 밟히지 않고 터보 스타트와 처음에 나오는 빨강 풍선을 2개 먹고 조금 뒤에 나오는 파랑 풍선을 먹고 1등을 해야만 한다. 보스를 앞질렀으면 풍선을 먹지말자. 먹다가 피본다. 클리어를 하면 6, 7, 8, 10번 문이 나온다.



6코스

이제부터는 짜증의 연속일 것이다. 아이들이 레벌 상승, 실버 코인이라는 등 전을 8개 먹고 1등을 해야된다. 코스는 (1)번 레이싱의 코스와 같다.

7코스

이곳도 바로 전처럼 마찬가지로 방법으로 하면 된다. 코스는 한번씩 경험을 해봤으니 설명은 하지 않고 넘어가도 될거라고 생각을 한다.

8코스

이 코스는 필자도 3개를 얻으니 1번정도 고생을 할 것이다. 코인을 먹고 가다 보면 다리가 나오기 전에 구멍이 있다. 코인을 밟으면 물에 빠지니 밑판을 지나서 파란 풍선을 먹고 터보를 쓴 뒤 코인을 먹으면 시간을 많이 벌 수가 있다. 이 게임을 조금만 실수를 해도 다시 시작을 해야만 하는 가슴이 찢어질 듯이 아프다. 코인을 부차리 성장적으로 먹고난 뒤 공룡의 머리 속에 터보 발판이 있으니 잊지말자. 이것을 잘 이용하면 어느 정도까지는 먹전이 가능하다.

타지의 레이싱

밖으로 나가면 타지가 자동차 경주를 하자고 하니 경기를 하자. 경기는 너무나도 쉽다. 쉬워! N64 마크를 따라가면 O.K 여기서 1등을 하면 10번 문으로 GO.



10코스

비행기로 코인을 먹어 가면서 정말로 1등을 하기는 어려울 것이다. 그러나 실패를 하면 또다시 도전을 해서 클리어를 하자. 그래도 1등을 못하면 힘들고 짜증이 나도 꼭



참고 1등을 할 때 까지 노력하면 다한다.

「보스(2)」

전보다 모든 면에서 파워 상승. 보스가 지나가면 배경

중 들기둥이 넘어지니 처음처럼 하면 클리어할 수 없다. 그러나 터보 스타트를 하면 처음에는 보스를 앞질릴 수 있다. 그러나 바로 뒤에서 보스가 쫓아오므로 풍선을 먹자. 그 뒤는 처음 보스를 공략할 때와 같다.

클리어를 하면 조각을 준다. 밖에 보면 세계(T.T)가 걸어 다니니 2바퀴 오른쪽 부분 다음 전리공을 확인하면 전이 있는 문이 있던 곳이 세워져 있다.



트로피 레이싱

보스를 쫓 뒤 받침대가 있던 곳으로 가면 이제까지 레이싱을 했던 코스에서 1등을 해야한다. 그러나 레벨이 장난이 아니군! 꼭 1등을 하지 않아도 점수제이므로 총점의 합이 1등이어야 한다.

1등을 하면 받침대 위에 금 트로피가 생긴다. 어렵기 때문에 반복해서 도전하자.



타지의 레이싱

나가면 타지가 호버로 레이싱을 하자고 하면 승낙을 하자. 그러나 처음하는 호버라 잘 될라가 없다. 타지를 이기면 풍선을 준다. 다시 타지에게 부탁을 해, 기체를 비행기로 바꾼 후 경기를 했던 코스로 따라가자. 작은 봉나무 폭포(?)를 통과한 후 왼쪽으로 가다가 보면 바다 밑 바로 위에 풍선이 있다. 풍선을 먹고 다시 돌아가자.



1코스

풍선을 먹은 뒤 온 길로 돌아가자. 가다보면 소매만큼 위에 2번 문이 보이므로 들어가자. 이곳은 눈발이 치는 겨울이다. (1)문과 마찬가지로 들어가서 하나씩 클리어하자.

2코스

1번의 (1)문과는 큰 난이도의 차이가 있을 것이다. 한마디로 (1)보다 훨씬 어렵다. 비행기로 하는 레이싱이다. 이제 어느 정도 비행기로 익숙해졌을 시기니까 걱정할 필요는 없을 것이다.

3코스

이 코스는 이름 그대로 스노우 코스트이다. 한바퀴에 한번이지만 여기서는 빨강 풍선을 먹어야 하는데 신경을 써야하고 끝 부분에서 얼음의 중간부분을 누군가가(?) 파먹어서 없다. 실수로 물에 빠지면 손해가 막심하다. 파먹은 곳을 조금 지나면 왼쪽에 지름길이 있다. 조금 빠른 길이다. 아무데로나 기분이 허락하는 곳으로 열심히 가자. 실수를 하면 투정이 열릴 정도로 짜증이 나는 코스이다.



6코스

이 코스는 필자도 수시로 짜증이 났던 곳이다. 정말로 열심히 하는 방법 밖에는 없다. 필요한 아이템을 먹고서 유용하게 사용하는 것이 키포인트이다. 안되면 다시 처음부터하고 또 안되면 또 다시 반복해서 될 때까지 하자.



9코스

이곳 또한 마찬가지로 무지막지하게 어렵고 짜증이 나는 코스이다. 필살 공략법은 없고 풍선을 잘 이용하면



좀 더 쉽게 정복할 수가 있을 것이다. 필자는 물론 부쉬버라고 싶었지만 공략을 해야 하는 것 때문에 눈물을 머금고 참았다. 아리까지도 눈물이...

2. 보스(버디 표범)

호버로 레이스를 즐기는 코스. 변화가 심한 편이고 1보스와는 다르게 크고 육중한 몸으로 밀어내기 때문에 빨간색의 풍선을 2개 먹어 호닝을 만든 다음 재빨리 주위를 해야 한다. 간신히 승리해도 굴 속에서 약간 실수하기만 하면 보스가 약해 빠진 나를 박살내고 나를 추위한다. 그러나 두 번의 추위 기회가 있으니 한번에 이기지 못했다고 해서 조기 포기하는 것대로 NO. 모든 스테이지는 사전에 연습 삼아서 코스를 머리 속에 광박어 두어야 클리어 하기가 엄청 쉬울 것이다. 보스판을 클리어하면 로비로 나가자.



10코스

이번 코스는 자동차나 비행기로 하는 것이 가장 적당하다고 생각을 한다. 여러분의 생각은 어떨지 궁금하다. 아마 내 생각과 썬뻤일 것이라고 본인은 확신한다. 터보 발판을 잘만 사용하면 쉬운 스테이지일 것이다.

11코스

이 코스는 인간의 인내심을 박박 끊어 놓고 열 받게 한다. 아마 인내심이 부족한 사람에게 인내심을 키워 업시키는데 좋은 약도 될 수가 있다. 이 곳은 정말로 다시는 하기가 싫어진 다. 어찌 되었던 간에 통과 했을 때 눈물이 쫘끔쫘끔 너무나도 기뻐다.



14코스

바로 전 코스에 비하면 너무나도 쉬워서 미칠뻔했다. 지금까지 쌓아온 실력의 반도 안 되는 실력으로 간단하게 클리어가 가능하다. 몇몇 유저들은 이 정도의 레벨로만 계속 나와라 하고 기도 드리는 유저도 있을 것이다. 그러면 안된다고 본인은 생각한다. WHY=그런 식으로 엔딩을 보면 뿌듯한 느낌을 느낄 수가 없고 패를 구하기 위해서 비싸게 주고 산 유저는 "뭐가 이렇게 쉬워하고 한강으로 가서 다시는 돌아오지를 못할 길을 갈지도 모른다(나의 상상력이 너무 심오했나?)."

15코스

이 코스는 레벨이 높다. 그리고 실버코인을 찾아 1등을 해야만 한다. 코스가 어렵고 실버 코인까지 싸늘이 하면서 1등을 하자. 노력, 노력을 하자.

16코스

이곳은 코인을 먹기가 상당히 어렵다. 처음의 터보 발판을 지나서 오른쪽, 왼쪽에 있는 2개의 코인을 먹고 내려가면 집들이 있다. 그 집 중 하나가 있다. 잘 찾아보면 있을 것이다. 집에 있는 코인을 먹고 나면 순위가 떨어지므로 능숙하게 할 때까지 계속 하자. 그 뒤에 있는 발판과 풍선을 이용해서 1등을 하자.



트로피 레이스

바로 전에 1등을 한 다음 받침대 있는 곳으로 가서 레이스를 하자. 역시 트로피 레이스는 어렵다. 그러나 인간에게는 불가능은 없다는 말도 있다. 불가능은 없으니 열 받아도 이 말을 삼기하자. 필자인 이 사람도 이 말을 항상 막아두고 일을 했다. 이 게임은 이 말을 빼고는 할말이 없다. "연

습, 연습, 피나는 연습으로 클리어하자. 나는 할 수 있는 최강 자이다." 라고 생각하자.

트로피 레이스를 클리어한 후 비행기나 호버를 타고 바다로 고래를 잡으러 가자. 가다가 보면 10번 문이 보인다. 거기로 들어가서 또 하나씩 클리어하자.

10코스

호버로 하는 코스. 이곳은 쉬운 코스이다. 하지만 자만하여 실수하지 말고 1등을 놓치지 않을 정도로만 하면 이번 코스는 끝이다. 나중에 가면 호버로 하기가 싫을 정도로 괴로운 판이 나온다. 그러므로 여기서 연습을 하자. 나중을 위하여.

11코스

시작하자마자 왼쪽으로 가면 배가 있다. 이 배의 내부는 탕탱이 엄청처럼 원을 그리면서 나 가는데 아주 빠름. 정말로 피곤이라도 실수를 하면은 안되는 고난이도의 코스이다. 터보 발판을 상승적으로 이용하고 풍선을 먹고 자기에게 최대한 유리하게 사용해야만 한다. 자기를 앞서는 놈이 있으면 주저하지 말고 가차없이 발포를 하자.



13코스

이번은 호버로 경기를 하는 스테이지이다. 이번 레이싱 역시 쉬우므로 부담감을 가질 필요는 없다고 본다. 다시 한번 강조하지만 모든 레이스를 충실하게 해야만 한다. 그리고 호버로 연습을 조금씩하자. 약간 쉽게 하려면 배가 보일 것이다. 가면 바다속에서 고래가 나온다. 고래의 등을 이용해서 배 위로 가면 순위를 앞당길 수가 있다.

16코스

이건 연방으로 쉬우니 말도 나오지를 않는다. 레이스에서 처음에는 좀울씩 조였다가, 느슨하게 풀어주다가 조금 있다가 더 팍 조이는 걸 상승적으로 반복을 해서 우리를 괴롭게 하는 게임이다. 이번이 느슨하게 풀어주는 시가이다. 그러나 조일 때가 있으니 너무 좋아하기는 이르지 않을까?

'보스' (문어)

이번 보스는 두 번을 이겨야만 한다. 호버로 레이싱을 해서 이겨야만 한다. 터보 스타트를 받드시 해서 물어보 다 앞지르다가 뒤에서 모습이 보이면 옆으로 비킨다. 물어 뒤에 너무 붙으면 문어가 천대를 바구마구 뿌린다. 그런 이유 때문에 붙지 말고 빨간색의 풍선을 2개 먹고서 물어의 뒷머리를 깬다. 그런 식으로 나가다 보면 두바퀴를 돌 때쯤이면 물어를 제치고 1등을 할 수 있다. 1등을 했다고 해서 마음을 한강에다 버리고 오면 큰 일이 아닐수가 없다. 파이널 랩(FINAL LAP)까지 1등을 하면 문어를 문어구이로 만들어 맛있게 요리할 수가 있다. 정말로 어려운 보스였다. 이제 나가서 (17)번으로 들어가자.



17코스

터보 스타트를 해서 풍선을 잘고르고 코인을 먹으면서 진행하자. 한번에 클리어하기가 힘이 들지도 모른다. 그러나 이만큼 진행할 정도의 수준이면 한번에 클리어할 수 있을 것이다.

18코스

이번 코스는 터보 발판과 자석의 풍선을 먹어야만 보다 쉽게 클리어할 수가 있고 코인은 배 위에 올라가면 통로가 2개가 있는데 그 중 오른쪽으로 가면 실버 코인이 하나가 있고 또 하나는 끝에 가면 터보 발판을 지나 끌어들이지 않고 오른쪽 통로 사이에 있다. 하지만 먹기가 힘들 것이고 배 위에 가기 전 바로 왼쪽에 하나가 있지만 역시 먹고 나면 동수가 떨어진 다. 하지만 열심히 노력을 하면 어렵 게라도 클리어 할 수가 있을 것이다. "아 힘들다"

20코스

이번 코스는 코인을 다 먹고서 1등을 하기는 정말로 어렵다. 하지만 파란 풍선과 빨강색의 풍선 그리고 루치 개 풍선을 먹고서 열심히, 대량 유용하게 써야만 하고 한번도 실수없이 해야만 하고 코인을 다 먹어야만 하는 극악한 코스이다. 얼마전에 호버의 연습이 필요한 곳이 있다고 말을 한 적이 있다. 이 코스가 그 코스이다. 그동안 충실히 연습을 했던 유저는 이번 코스에서 연습을 하지 않은 유저보다 훨씬 쉽게 클리어할 하는 기쁨을 맛볼 것이다. 이번 코스는 정말로 어렵고 짜증을 유발시키는 코스로서 다시는 남이 플레이를 하는 것조차 보기도 싫다.

트로피 레이스

정말로 어렵다. 원자로 10번을 해서 클리어한다. 모든 스테이지마다 풍선을 열심히 먹고 잘 수 있는건 열심히 모아서 정확하게 사물을 쏜다. 그리고 터보 발판을 하나도 써서없이 사용하여 클리어했다. 유저들도 나와 같은 조건을 만족시킬 수가 있으면 다행이지만 그렇지 못하면 딴 방법이 없다. 힘 때까지 계속하자. 유저들에게 행운이 함께하기를 기도하겠습니다.

마지막 4스테이지

지금까지는 1,2,3 스테이지를 클리어한 것을 공략했다. 그러나 아직 끝판 보스인 위즈핑의 머리 조각상이 아직까지 완성되지 않았다. 완성하려면 4번째 스테이지를 클리어해야만 한다. 4번째 스테이지가 있는 길은 타지가 있는 정원에서 타자에게 기체를 비행기로 개조를 시키게한 다음 다리의 왼쪽에 무지개가 있는 폭포속 밑에 숨겨져 있다. 4번째 스테이지는 자동차, 호버, 비행기의 조종 실력이 모두 A급은 되어야 한다. 폭포 밑의 구멍으로 들어가자. 거기에는 16,17,20번의 방이 있다.

16코스

비행기로 레이싱을 한다. 이 스테이지는 쉽기 때문에 두번 정도면 클리어가 가능할 정도로 쉬운 스테이지이다. 처음에 실수를 하지 않고 터보 발판을 잘 통과하면 클리어는 문제되지 않는다.

17코스

자동차 레이스이다. 이 게임에서 자동차 레이스는 자신있다고 생각하는 유저라면 "문제없어" 라고 생각하겠지만 그것은 큰 오산이다. 다른 아이들도 스피드, 테크닉 등 모든 능력이 많이 향상되어 있다. 그만큼 어렵다. 사악하게 진로 방해물 하고 아이템으로 나를 마구 마구 괴롭힌다. 그리고 코스가 복잡하기 때문에 특히 코너가 나의 투정을 열 뻔했다. 그리고 이번 코스는 상급자용 코스이므로 꽤나 어렵다. 마음을 느긋하게 가지고 풍선, 터보 발판을 진짜로 잘 이용해야 1등으로 클리어할 수 있다.

20코스

호버로 레이싱을 즐기면서 풍선을 먹어라면서 하자. 그리하면 쉽게 1등

을 할 수가 있다.

그러나 기체가 호버인 만큼 어려움도 많다. 아이들이 무서울 정도로 빠르다. 하지만 운과 실력이 합쳐져 1등을 할 수가 있다.



4. '보스(드레곤)

보스는 날아가면서 불덩이를 뒤로 쏘고 가는데 하지만 걱정을 하지 않아도 된다. 보스의 뒤를 따라가면서 파란 풍선을 먹고 기회를 봐서 추월하면 쉽게 클리어할 수 있다.

23코스

비행기로 코인을 먹으며 레이싱을 한다. 비행기에 자신이 없는 유저는 고생을 무지하게 할 것이다. 코인을 7개까지 먹으면 하나가 된다. 하나는 폭포 뒤에 있다. 먹을 때 R을 누르고 먹으면 쉽게(?) 먹을 수가 있다.

공략 후기



레이서에서 개발한 게임이라 어렵다. 최초로 레이서 개발 게임은 동경동 권드리를 만났을 때와 같은 느낌이라고 할까. 하여튼 처음부터 압박지 말고 차근차근 게임에 임하자.

분석작: 김석은 배운고등학교 3학년

한마디로 어렵다. 처음에 게임 케이스를 보고 '이런 것들은 어떤 유저용?' 하고 껌보았는데 점점 게임에 몰입하여 진행하는데 장난이 아닐 정도로 난이도가 어려워졌다. 특히 승차물중 호버에 탄을 먹는 조종하기가 어려웠으며 주어진 조건을 고수하는데는 식은땀을 흘릴 정도였다. 또한 아이템이 놓여진 장소도 불규칙하여 레이싱하며 획득하기 어려운 코스에 있어 시행착오를 여러번 했다. 역시 난이도가 아닌 레이서에서 개발한 게임이라 어렵다. 최초로 레이서 개발 게임은 동경동 권드리를 만났을 때와 같은 느낌이라고 할까. 하여튼 처음부터 압박지 말고 차근차근 게임에 임하자.

'보스'

공략법은 같다. 그러나 불이 2개가 아니라 4개가 나온다. 이번 보스는 불을 얼마나 잘 피하느냐에 따라 성공여부가 결정적이다.

'마지막 보스(위즈핑)

드디어 위즈핑과의 결전이다. 보스는 상당히 빠르므로 터보 스타가 중요하고 아이템을 얼마나 잘 쓰느냐가 중요하다. 보스는 크기 때문에 나무가 가로질러 있는 곳에서 부딪혀서 주춤거린다. 이 때를 잘 이용하자.





데빌사마나 소울해커즈

SS의 명작RPG로 유명한 여신전생 데빌사마나의 속편이 등장했다. 대작 시리즈의 속편인 만큼 탄탄한 배경 스토리는 어전이고 2장이라는 대용량을 활용된 풍부한 CG무비의 완성도도 상당한 수준이며 게임에의 몰입감을 인증시켜주고 있다.



■제작사:아트라스

■장르:롤플레이팅

■발매일:97년 11월 13일

■발매가:6,800원

그래픽 ★★★★★
 조작성 ★★★★★
 스토리 ★★★★★
 연출 ★★★★★
 사운드 ★★★★★
 소장가치 ★★★★★

등장인물 소개

키부토 쿠후지(작작)

18세 정도의 청년. 현재 역경을 공부하는 중이지만 아직 대단하지는 않다. 판단력이 있고 원력도 어느정도 강하기 때문에 한상 선두에 나서는 타입. 무술을 배운 경험도 있어서 싸움에 익숙하다. 부모님은 그냥 너 하고 싶은 대로 해라는 타입. 누이동생에게는 상냥하고 착한 오빠로 비추고 있다. 이토미와는 소꿉동무!

사쿠라이 마사미로(스프케)

별칭은 리더. 통상은 스프케다. 예컨대 스프케즈의 창설자이자 리더. 멤버들에게 신뢰가 높다.

시코 신고(석스)

스프케즈의 멤버 중 한사람. 오가심이 강하다. 자신에게 속하지 않으면 무조건 면도 있다. 권력이나 겁이 많다.

이토미

이 게임의 히로인. 18세. 편부살이에서 자랐기 때문에 어지러운 일은 모두 혼자서 할 수 있다. 할 수 있는 타입에게는 하지만 남이 부탁하는 것에는 약하다. 다른 사람들에게는 공격성을 갖지만 소꿉동무인 주인공과 그 가족에게는 상당히 친근하게 대한다.

키타가와 준노스케(관치)

스프케즈의 멤버 중 한사람. 몽크복처럼 보이지만 기체가 박삭해서 이드 계층에 입각권이 있다.

하카 유이치(유이치)

스프케즈의 멤버 중 한사람. 어릴때고 불임성있는 성격이지만 반대로 귀찮게 하는 경우도 많아서 석스를 자주 먹게 된다.

나시

어머에서 모델 도시의 계획의 중 책임자. 시몬으로부터 알맹의 지지를 받고 있다.

카도쿠라

아트라스소프트의 사장. 제러다인X의 소프트는 그가 직접 만든 것이다.

쿠후지의 아버지

업류기업의 실력자이며 예전. 새로운 통근을 좋아한다

키부토 토모미

주인공의 누이동생. 밝고 활발한 성격의 중3생.

쿠후지의 어머니

상냥하지만 때로는 엄하다. PC에는 그다지 관심이 없다.



전·장·공·략

시스템 설명

이 게임의 기본 시스템은 전작이었던 데빌사마나와 거의 동일하다. 때문에 전작을 플레이해 본 적이 있는 사람이라면 누구나 무리없이 플레이가 가능하지만 그렇지 않은 사람이라면 아래 사실들을 주목하도록 하자.

제드 설명

- 1. 기본 B, 취소
- 2. 결정버튼
- 3. 자유설정버튼, 기본은 스테이터스
- 4. 자유설정버튼, 기본은 데빌날라
- 5. 어즈
- 6. 자유설정버튼, 기본은 오토 맵핑

월드 소개

이 게임은 2D월드와 3D월드가 복합적으로 사용되고 있다.

전체맵
이따마시 전체를 표시하여 원하는 장소로 이동이 가능하다

2D월드
해당 지역의 맵이다. R버튼으로 가속가능, L R버튼으로 건물이름 표시가 가능하다
1. 질량과 방향표시
2. 현재위치
3. TALK, EXIT 윈도우



3D대전
건물이나 천천대의 맵이다. R버튼으로 방향표시, L R버튼으로 수습이동이 가능하다. 단, 문은 정면에서만 열 수 있다.
1. 질량, 방향표시
2. 지명, 층수표시
3. 돈과 마그네사이트의 표시
4. 토크(TALK) 윈도우(대화가 가능한 지역에서 표시된다)
5. 결정버튼을 누르면 대화시작



커맨드 모드

2D나 3D맵에서 결정버튼을 누르면 간이 스테이터스 화면이 표시되고 거기에서 다시 한번 결정버튼을 누르면 커맨드 모드로 들어간다.

1. 설명 윈도우
2. 소환가능 속성인지게이터
3. 돈, 마그네사이트
4. 파티 캐릭터 정보
5. 커맨드 윈도우



커맨드 윈도우 설명

아이템(ITEM)

- 유즈(USE): 아이템을 사용한다.
- 드롭(DROP): 아이템을 버린다.
- 기프트(GIFT): 악마에게 선물한다. 줄 수 없는 물건은 녹색으로 표시된다. 단, 충성 포인트가 높지 않은 악마는 선물을 받지 않는다.

MAGIC(마법)

월드에서 마법을 사용하려고 할 때 쓴다.

COMP(컴퓨터)

- SUMMON(소환): 아군 악마를 소환한다. 소환에는 그 악마에 해당하는 마그네사이트가 필요하다.
- RETURN(복귀): 소환한 악마를 다시 마계로 되돌려 보낸다.
- LEAVE(떠남): 악마와 헤어진다.
- ANALYZE(분석):

전투에서 쓰러뜨렸다가 아군으로 만들었다거나 합성해서 새로운 악마를 만들어낸 경우 이곳에서 스테이터스 등을 확인할 수 있다. 확인하지 않은 악마

는 황색으로, 확인한 악마는 흰색으로 표시된다. 초기화면의 선택에 따라 배열 순서는 바뀐다.

● AUTO MAP(자동 지도)

소지한 컴퓨터를 이용해서 게임 중 한번이라도 지나간 길을 자동으로 지도화해주는 기능. 플레이어의 위치는 화살표로 표시된다.

LOOK: 장치되어 있는 표식을 볼 수 있다.

SET: 표식을 새로 배치한다.

16개까지 설치가능

REMOVE: 전에 장치했던 표식을 해소한다

CLEAR: 전에 장치했던 표식을 전부 해소한다.

맵 위의 기호들

- 파티위치
- 표식
- 출입구
- 외복지점
- 세이프포인트
- 상항계단
- 하항계단
- 상이계단
- 엘리베이터
- 워프장소
- 떨어지는 곳
- 데미지존
- 특수 이벤트
- 다크존

● UNITE(합체)

아군으로 만든 악마들을 결합시키기 보다 더 강한 악마로 만들 수 있다. 하지만 입마전에서 할 수 있는 합체보다는 간단한 기능만을 지원한다.

MOVE

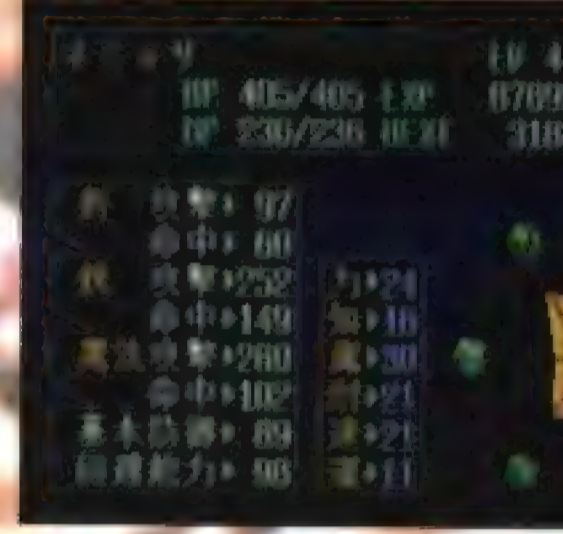
파티의 배열을 변경한다. 전열에 있느냐 후열에 있느냐에 따라 사용가능, 불가능한 무기가 존재한다. 보통 후열에서는 직접공격형 무기나 기술사용이 불가능하지만, 직접공격을 받는 경우도 드물다. 그리고 전열의 캐릭터가 죽을 경우 자동으로 뒷열의 캐릭터가 전열로 이동된다.

EQUIP(장비)

캐릭터의 장비를 변경한다. 만약

귀찮을 때는 추천장비(おすすめ装備)를 선택하자. 그리고 총에는 단발총과 산탄총이 있는데 각각 총탄이 별도로 필요하므로 주의하자.

STATUS(상태)



1. 캐릭터의 이름
2. 캐릭터 레벨
3. 매드 스테이터스 마크

	DYING	병사상태. 인간에게만 표시됨. 주인공이 죽으면 게임오버가 된다.
	DEAD	사망. 부활시키지 못한다.
	UNDEAD	좀비상태. HP가미지를 받지 않는다. 단 회복시키거나 COMP로 돌려보내면 DEAD상태가 된다.
	STONE	석화상태. 움직이지 못하고 주인공이 이상태가되면 게임오버가 된다.
	MARK	표적이 됨. 집중공격을 받는다.
	CHARM	마혹된 상태. 어군을 공격한다.
	BORNE	몸이 파열으로 떠난 상태. 직접공격을 받으면 폭발해서 주변 캐릭터에게도 데미지를 준다.
	PLAYZE	마비상태. 움직이지 못한다.
	POISON	독공함상태. 공격력이 커지고 체력 데미지를 입는다.
	SLEEP	잠이 든 상태로 움직이지 못한다. 공격받으면 깬다.
	FREEZE	얼어서 움직이지 못한다.
	SHOCK	감전되어 움직이지 못한다.
	HIGH	의식이 고열되어 있는 상태. 지시한 대로 움직이지 않는 경우가 있다.

- ④ 현재HP / 최대 HP
- ⑤ 현재 MP/ 최대 MP
- ⑥ 현재 경험치
- ⑦ 다음 레벨까지 필요한 경험치
- ⑧ 각부문 능력치. 레벨업마다 1포인트씩 임의로 증가시킬 수 있다.
 - 力: 힘을 표시. 물리공격에 영향을 준다.
 - 知: 지성을 표시. 마법방어에 영향을 준다.
 - 魔: 마력을 표시. 마법공격에 영향을 준다.
 - 耐: 내구력 표시. 물리방어에 영향을 준다.
 - 速: 스피드를 표시. 공격순서에 영향을 준다.
 - 運: 운의 정도. 여러가지 영향을 끼친다.
- ⑨ 각종 기초 능력 표시

CONFIG(콘피그)

프리미엄의 설정이나 메시지 스피드 같은 각종 요소의 설정이 가능하다.

SAVE(세이브)

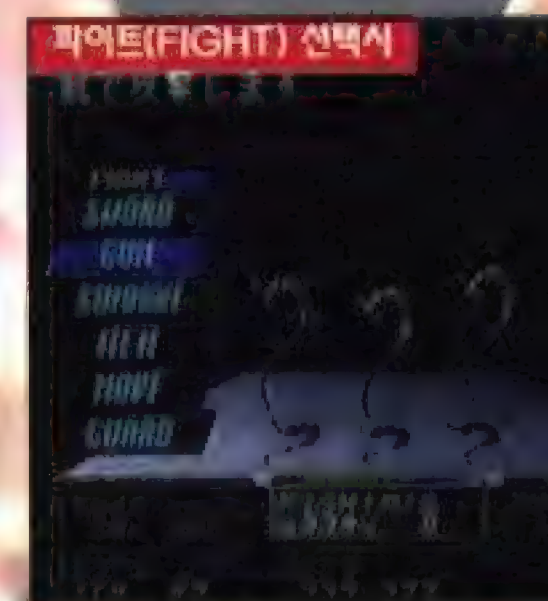
특수 프로그램을 컴퓨터에 인스톨했을 경우에 생기는 커맨드로 어디서나 세이브가 가능하다.

메뉴 모드



- ① 파이트(FIGHT) : 전투개시
- ② 토크(TALK) : 악마와의 회화. 대화를 통해 악마를 아군으로 끌어들이거나 아이템을 받을 수 있다.
- ③ 콤파(COMP) : 컴퓨터를 사용한다
 - 애널리즈(ANALYZE): 적 악마의 약점같은 데이터를 표시한다. 하지만 처음 등장하는 악마는 표시되지 않는다.
 - 콘피그(CONFIG): 설정을 변경한다.

- ④ 이스케이프(ESCAPE): 탈출을 시도한다. 하지만 반드시 성공하지는 않는다.
- ⑤ 오토(AUTO): 자동배틀로 들어간다
 - SWDGO: 인간은 SWORD, 악마는 GO를 반복한다.
 - REPEAT: 전에 입력했던 것을 반복한다.



인간 캐릭터

- 스워드(SWORD): 검을 이용한 공격
- 건(GUN): 총을 이용한 공격
- 소환(SUMMON): 악마를 소환한다. 물리공격이 강한 악마는 전열에 배치하도록 하자.
- 매직(MAGIC): 마법을 사용한다
- 아이템(ITEM): 아이템 사용
- 무브(MOVE): 근접한 캐릭터와 위치를 바꾼다.
- 가드(GUARD): 방어태세로 들어가 데미지를 줄여준다.



악마 캐릭터

- 고(GO): 악마가 자신의 행동을 선택하게 한다.
- 커맨드(COMMAND): 행동을 상세히 선택한다. 단 충성도에 따라 제대로 따라주지 않는 경우도 있다.
- 어택(ATTACK): 직접공격
- 매직(MAGIC): 마법을 사용
- 엑스트라(EXTRA): 특수공격

- 가드(GUARD): 방어태세에 들어간다.
- 리턴(RETURN): 마을로 돌아간다
- 무브(MOVE): 근접 캐릭터와 위치를 바꾼다.

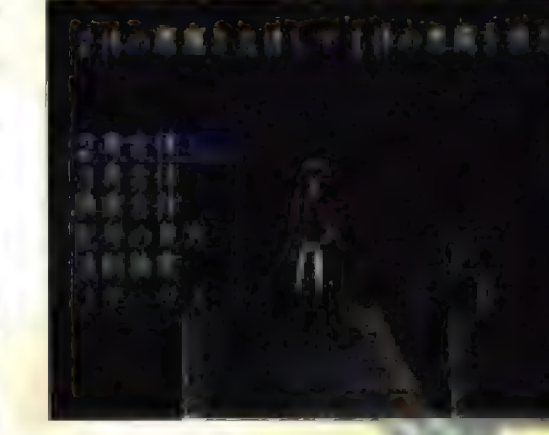
악마의 성격

악마가 되는 악마에게는 각각 성격이 설정되어 있다. 이 성격에 따라 악마의 기본 행동이 결정되는데 술을 사용함에 따라 일시적으로 바뀌는 경우도 있다. 그리고 충성도라는 패러미터가 존재해서 그에 따라 지성에 따르는 정도가 변한다. 충성도를 올리기 위해서는 선물을 주거나 적성에 맞는 행동을 시키하면 된다. 그리고 성격이 교활이나 우둔일 때 충성도가 5가 되면 아이템으로 변한다.

성격분류

- 영맹(癡猛): 모질고 사납다. 물리공격이 특기다. 추천 선물은 음식. 좋아하는 지시는 물리공격.
- 교활(狡獪): 자신의 손을 더럽히기 싫어한다. 마법공격이 특기. 비싼 물건과 마법공격 지시를 좋아한다.
- 우애(友愛): 상대를 상처입히기 싫어한다. 회복마법이 특기. 꽃과 회복, 방어지시를 좋아한다.
- 냉정(冷靜): 상황에 따라 갖가지 행동을 취함. 희귀한 물건과 상황에 맞는 적절한 지시를 좋아한다.
- 우둔(愚鈍): 머리가 나쁘고 천방지축이다. 특별히 좋아하는 물건은 없고 GO지시를 좋아한다.
- 허심(虛心): 지성에 충실해 따른다. 특별히 없음.

악마 합체
여신전쟁 시리즈의 꽃이라고 할 수 있다. 자신이 가지고 있는 악마들을 합성해서 더욱 강한 악마들을 만들어내는 작업으로 여신전쟁의 진정한 맛을 느끼기 위해서는 꼭 확실하게 익힐 수 있게 노력하자. 악마합체는 업마진(業魔殿)을 이용한 정식합체와 COM을 이용한 간이합체가 있다.



- ① 2신 합체: 2마리의 악마를 합체시킬 때, 악마들을 선택하면 거기에서 만들어지는 악마가 표시되고 거기에서 네(네이)를 선택하면 된다.
- ② 3신 합체: 3마리의 악마를 합체시키는 경우로 잘만하면 2신 합체 때보다 강력한 악마를 만들 수 있다.
- ③ 검색 합체: 현재 데리고 있는 악마들을 이용해서 만들어낼 수 있는 악마를 표시해 주고 그 중 선택해서 만들 수 있다.
- ④ 기호 보는법
- ⑤ 범칙 검색: 원하는 종족 만드는 법을 표시해 준다.
- ⑥ 스테이터스: 악마의 스테이터스를 표시해 준다.
- ⑦ 마경변화(魔晶變化): 충성도 5의 악마가 없으면 등장하지 않는다.
- ⑧ 조마탄생합체(造魔誕生合體): 조마를 만든다. 단 드리카드몬(ドリカドモン)이 없으면 표시되지 않는다.



술을 이용해 잠시 성격을 바꿀 수 있다

마법 리스트

공격마법

명칭	속성	위력	소비MP	효과
아기(アヒ)	화염	5	3	
아기라오(アヒラオ)		46	10	
마하라기(マハラヒ)		15	8	
마하라기온(マハラヒオン)		40	18	
부우(フウ)	빙결	5	3	빙결효과
부우리(フウリ)		44	10	
마하부우(マハフウ)		14	8	
마하부우리(マハフウリ)		38	18	
지오(ジオ)	천격	5	3	소크효과
지온기(ジオンキ)		44	10	
마하지오(マハジオ)		14	8	
마하지온기(マハジオンキ)		38	18	
잔(ザン)	충격	5	3	
잔마(ザンマ)		48	10	
마하잔(マハザン)		14	4	
마하잔마(マハザンマ)		38	18	
메기도(メキド)	만능	60	6	
메기도라(メキドラ)		75	12	
메기도라운(メキドラウン)		72	22	
하마(ハマ)	파마	22	4	상스러운 힘으로 적을 쓰러뜨린다
하미(ハマミ)		18	6	
하마온(ハマオン)		20	8	
무도(ムド)	주살	22	4	적을 주살한다
무도라(ムドラ)		18	6	
무도온(ムドオン)		20	8	
마린카린(マリカリン)	마력	26	3	적을 매혹시킨다
파라리아(パラリア)	신경	24	2	적을 미미시킨다
도르미나(ドルミナ)	정신	22	2	잠자는 상태
타룬다(タルンダ)		4	4	적 파티의 공격력을 떨어뜨린다
라룬다(ラクンダ)		4	4	적 파티의 방어력을 떨어뜨린다
스룬다(スランダ)		4	4	적 파티의 명중력을 떨어뜨린다
데 카자(デカジャ)		6	6	적 파티의 카자계 효과를 무효로 만든다

회복마법

명칭	소비MP	효과
디아(ディア)	2	HP회복 소
디아라마(ディアラマ)	4	중
디아라한(ディアラハン)	10	대
메 디아(メディア)	8	전체HP회복 소
메 디아라마(メディアラマ)	12	전체HP회복 중
메 디아라한(メディアラハン)	30	전체HP회복 대
마크디(マークデイ)	3	아크를 회복
잠디(チャムデイ)	3	참을 회복
몸디(ボムデイ)	3	몸을 회복
파라라디(パララデイ)	3	마비를 회복
파토라(パトラ)	2	점과 HIGH를 회복
메 파토라(メパトラ)	4	점과 HIGH를 전체 회복
페트라디(ペトラデイ)	3	석화를 회복
보즈무디(ボズムデイ)	2	독을 회복
리캄(リカム)	8	부활
시마리캄(シマリカム)	16	HP완전상태에서 부활
리캄도라(リカムドラ)	1	HP완전상태로 부활. 술자는 사망

방어마법(모두 다 전체효과)

명칭	소비MP	효과
디아(ディア)	2	HP회복 소
타루카자(タルカジャ)	5	아군의 방어력을 올린다
라쿠카자(ラクカジャ)	5	아군의 공격력을 올린다
스쿠카자(スクカジャ)	5	아군의 명중력을 올린다
마카카자(マカカジャ)	5	아군의 마법능력을 올린다
데 칸다(デカンダ)	5	적의 마법으로 내려간 능력을 되돌린다
테트라자(テトラジャ)	5	파마, 주살의 공격을 무효화
테트라칸(テトラカン)	5	적의 물리공격 반사
마카라칸(マカラカン)	5	적의 마법공격 반사

특수마법

명칭	소비MP	효과
네크로미(ネクロミ)	24	DEAD상태의 악마를 인데드로 소환
사바토미(サバトミ)	18	아군 하나를 소환
에스토라(エストラ)	4	레벨이 낮은 악마가 나타나지 않게 한다
리베라미(リベラミ)	4	적과 만나는 비율을 높인다
리후토미(リフトミ)	6	데미지 존에서 파티를 보호
메퍼(メパー)	3	신월 때까지 주변의 맵을 표시한다

인스톨 소프트웨어

명칭	효과
에너지 소나(エネミーソナー)	적과의 조우물을 그래픽으로 표시
캐브스 록(キャブスロック)	낮은 레벨의 적을 출현하지 않게
네오 크리어(ネオクリア)	마카가 붙은 주변의 맵을 항상 표시
컬리버 매직(カリバーマジック)	주인공의 HP가 걷는 동안 회복
타임걸(タイムゲル)	현재시간표시
캄프 박스(カンフボックス)	다음 레벨까지 필요한 경험치가 표시
하니 비(ハニービー)	연천의 전체층을 표시 가능
스캐닝 제로(スキャンニングゼロ)	타크존 부분의 구조 표시
데비다스 99(デビダス'99)	카탈로그 기능사용가능
Mr 사브라이즈(サブライズ)	선제공격확률 UP
나이팅게라(ナイチンゲール)	위기 시 자동으로 AUTO해제
히로에몬(ヒロエモン)	전투종료 시 아이엠 획득률 증가
기보 아이즈(ギボアイズ)	상대 선택 시 상성을 표시
나스 클(ナスコール)	전투 시 소환상태의 HP회복
하쿠다로우(百太郎)	백어택 시 후열의 혼란을 막는다
문 발사(ムンバルサ)	악마의 등에 대한 상태변화를 표시
다크 맨(ダークマン)	다크계열의 악마와 교섭가능
레디 키리즈(レディキリーズ)	여성적 악마와 교섭확률 높임
문 어덜트(ムンアダルト)	만렙 시의 회화교섭능력 UP
자이브로칸(ジイブロカン)	물가해한 표시를 분자로 보여준다
더블 벨류(ダブルベリュ)	마그네사이트의 효과 증대
슈타이너(シュタイナー)	정령 미터마 조마의 함성을 추가
다빈치(ダヴィンチ)	합체에 대한 검색 가능
알버트(アルバート)	통상 악마합체가 안정된다
코페르니쿠스(コペルニクス)	사작품 효과는 불명..
백 어퍼(バックアッパー)	임의의 장소에서 세이브 가능

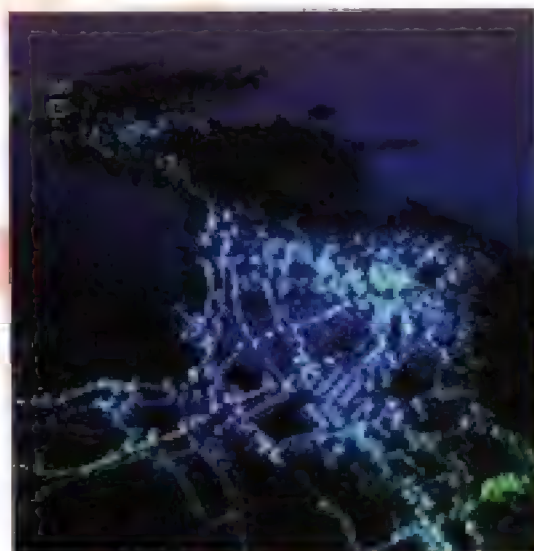
중요 아이템

명칭	효과
보옥(寶玉)	HP완전회복
땅피돌리기 옥(地返し玉)	아군 1부활
반흔암(反魂岩)	HP회대로 부활
디스톤(ディストン)	석화회복
디포이즌(ディトイズン)	중독 회복
디스탈(ディスタム)	대독 회복
디스파라이스(ディスパライズ)	마비 회복
메 파토라의 돌(メパト라의石)	잠 흥분 회복
초감구슬(見晴らしの玉)	신월 때까지 주변의 지도를 표시
히마수(氷雫の水)	레벨이 낮은 악이 나오지 않게 함
집마수(霧雫の水)	악이와의 조우율을 높임
코아실드(コアシールド)	대미지존의 피해를 막는다
상처약(傷薬)	HP 40 회복
마석(魔石)	HP 25% 회복
차크라드롭스(チャクラドロップス)	MP 25% 회복
차크라포트(チャクラポット)	MP완전 회복
소마(ソーマ)	삼태이상 완전 해소
스탄그레네이드(スタングレネード)	전무 탈출용 아이템
디크로즈의 돌(ディクロズの石)	마법방지를 푼다

등장인물 소개

서두

5년전 정부에 의해 추창되었던 「차기 정보도시 정책」은 하나의 평범한 지방도시에서 지나지 않았던 이 마을을 크게 변화시켰다. 바로 네트 워크라는 전자망으로 뒤덮인 거리, 정보환경 모델도시 아바미(天海)시의 탄생이었다.



〈아나운서〉 다음뉴스입니다. 이제 곧 공개될 예정인 패러다임X에 대한 소식입니다. 네트상에 탄생하는 가상 전뇌도시로 시내는 온통 화제의 도가 나옵니다. 모니터 모집에는 희망자들이 쇠도해서 예상을 크게 상회하는 반응에 아르곤소프트는 추첨에 곤란을 받을 정도입니다. 곧 패러다임X는 일반에게 공개될 예정입니다만...

내 이름은 카부토 코우지. 맛 딱킹 기자의 파일럿과 이름이 같다고? 농담이겠지. 그 녀석이 나와 이름이 같은 거야. 나는 생지 팔란한 젊은이임과 동시에 유능한 해커집단인 스포키즈의 멤버다. 내 옆에 있는 사람은 같은 세대의 동료이자 소꿉친구인 히토미. 우리는 지금 한적한 공중전화를 골라 통신회선과 접속해서 한창 화제를 모으고 있는 패러다임X의 프로그램에 접속하려고 해. 이유가 뭐냐고? 당연하겠지. 그냥 모니터 신청만 해서는 불합격 확률이 높으니까 약간 불법적인 방법을 사용하자는 것이지. 미리 패스워드는 대장에게 부탁해서 알아두었거든. 역시 대장은 실력 하나는 알아줘야 돼. 드디어 접속 성공. 이제 여기에 내 이름을 쓰기만 하면 되는 거라 이거지. 하하. 일은 완벽하게 끝났다. 자 히토미 어때 내 실력이!! 야 그런데 화면에 웬 이상한 글씨가...

??? : ...카부토 코우지... 강한 영혼을 가진 사나이... 드디어 만났군...

히토미 : 어 누구요? 코우지를 알고 있다니? 어찌된 일이지?

??? : 내 이름은 레드맨. 이곳은 위험해. 빨리 피하는것이 좋다. 네트폴리스가 움직이기 시작했으니까.

히토미 : 레드맨이라니... 코우지 알고 있는 사람이야?

* 장난이 아닐까?

아니 몰라.

레드맨 : 지금은 많은 것을 이야기할 수 없다. 하지만 기억해다오. 곧 다시 네 앞에...

아니 이름은 누구일까? 불안한데, 혹시 경찰이 아닐까? 경찰이 내 이름을 알고 있다면 큰일인데... 아. 이런 때

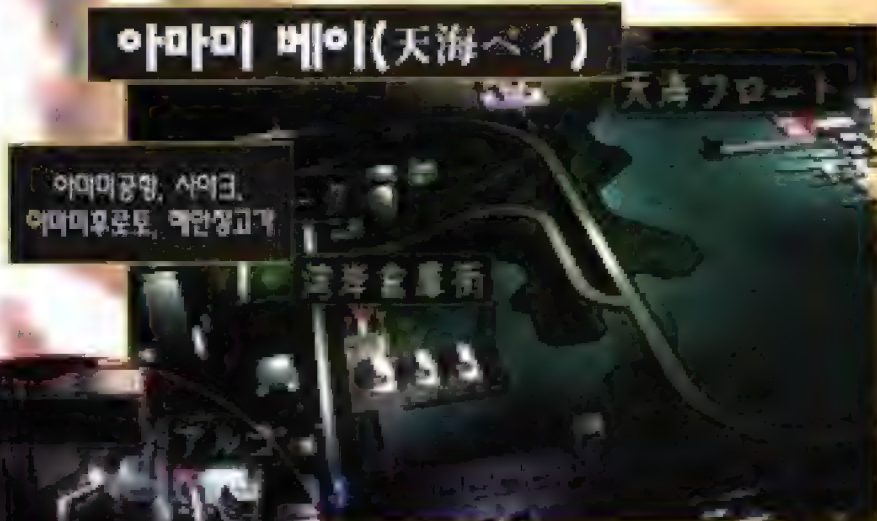
중요 포인트 소개

아카네 대(あかね臺)



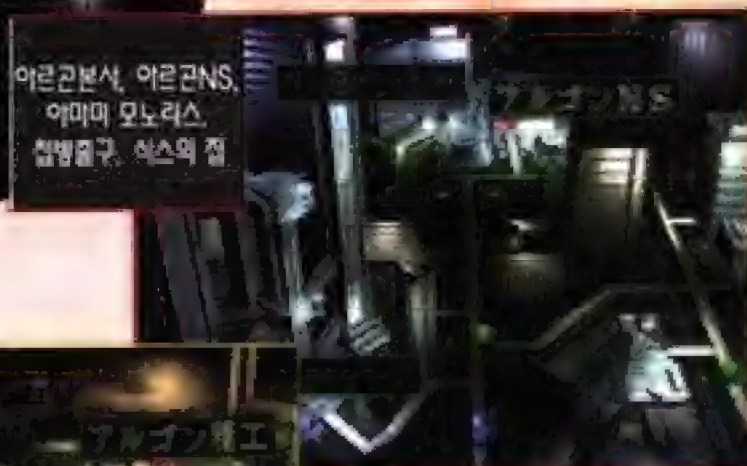
주인공집, 아카네물, 천체박물관

아마미 베이(天海ベイ)



아미미공항, 서익3, 아미미우로토, 역안정고개

니카미몬(二上門)



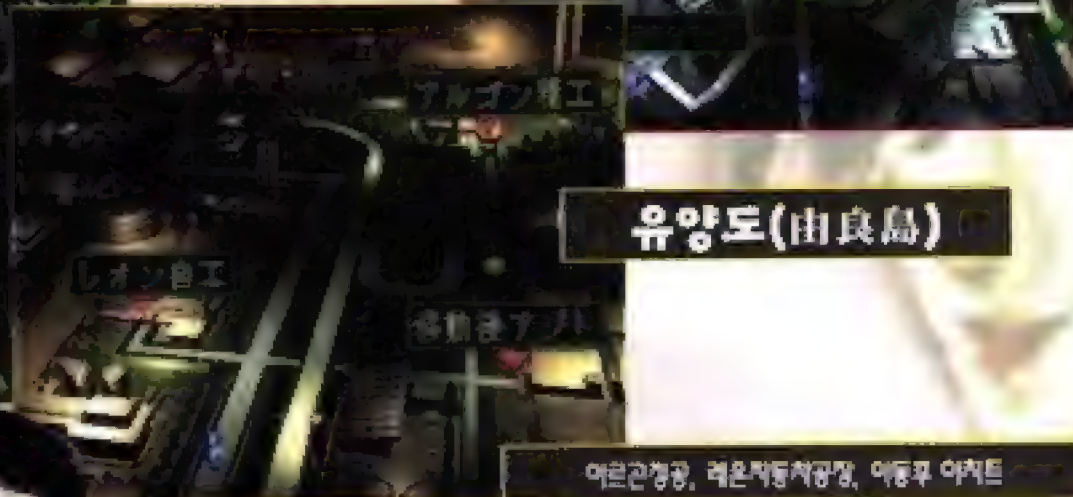
아르곤본서, 아르곤NS, 아미미 모노리크, 신행물구, 엑스워 집

시바하마(芝濱)



시바하마남주소청, 모텔업타운, 시바하마코이, 니카미몬 물입구, EL-115

유양도(由良島)



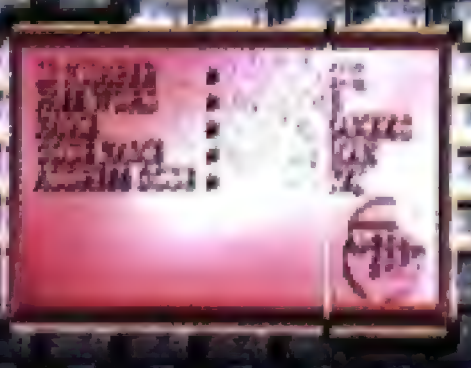
아르곤공항, 레온저동서공방, 아동부 아치드





집중공략

... '특히 하려는 순간, 이런 누이동생인 히토미잖아. 무슨일인지 상당히 좋아하면서 빨리 집으로 오라고 하는데... 뭐 일이 제대로 성공했는지 궁금하기도 하니 일단 집으로 돌아가야지.



히토미의 벽걸이 사진



레드맨이 대개 누굴까

권총 영태의 핸드컴

집에 돌아오니 동생은 야단이 났더군요. 내가 패러다임X의 모니터로 낭침되었다고 인박이 왔구나. 하하 당연하게 직접 이름을 넣었는데. 하지만 좋아하는 동생과 아버지 앞에서 그런 말 할 수는 없지. 당장 통신에 들어가자고 야단이지만 수험생인 관계로 어머니의 호령을 듣고는 동생은 자지방으로 가고 말았다. 나는 히토미를 데리고 내방으로 갔는데 갑자기 PC에 게임이 도착했어. 웬 이상한 기호들이 가득한 편지였지만 우리는 그것에 리더로부터의 통신임을 알았지. 해독 결과는

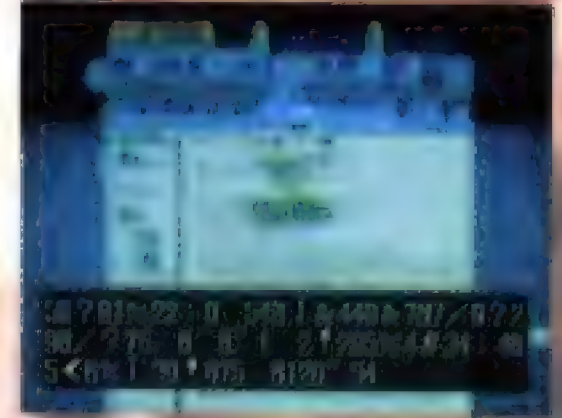
『시바하마 시바하마(芝浦)구의 남쪽 주차장을 보라. 스프키즈, 집합 스프키즈!』

갑자기 무슨일이지? 아지트를 옮기다니. 하지만 연락이 온 이상 가 보는 수밖에 (집합으로 나가면 처음으로 2D맵이 등장한다. 갈래 떠다니는 파란공들은 전부 사람으로 접속한 뒤 쥘장버튼을 누르면 대화가 가능하다. 여지껏 L버튼이나 R버튼을 누르면 의미있는 건물들의 이름이 표시되지만

현지 들어갈 수 있는 건물 이외에는 어두운 색으로 표현된다.) 우리 시는 일단 사는 지역만 벗어나면 지도에서 가고 싶은 곳을 편하게 갈 수 있는 시스템이다. 어떻게서 그런 일이 가능하냐고? 물론 최첨단을 달리는 도시니까. 자세한 것은 아드라스에 가서 물어봐!



기체들은 무문의 도끼



리더로부터의 메모

자. 드디어 시바하마에 도착했다. 잘 살펴보니 시바하마 코아리는 곳과 주차장을 들어갈 수 있군. 히토미도 있고 하니 뭐가 사주고 싶어서 시바하마 코아리로 갔지만 웬지 주인들이 아무도 상대해 주질 않는다. 요즘 창사자들은 다 배가 불러서 큰일이라니까. 도리없이 주차장으로 가는 수밖에. 옥 그런데 아무도 없잖아. 어떻게 된 것이지? 그런데 그순간 우리들의 아지트인 트레일러 트럭이 도착했다. 느림보 리더가 연락을 해놓고는 늦은 것이로군. 리더에게 레드맨의 이야기를 해보았지만 리더도 전혀 모르는것 같다. 그런데 왜 우리를 부른거야 라고 물으려는 순간, 재미있는 것을 보여주겠다면서 옥. 총을 한자루 꺼내지 뭐야.

히토미: 이것은 총.. 인가요?
 리더: 그렇게 보이지? 하지만 여기 좀 누르면...
 히토미: 엇? 이젠 욱시.... PC?
 리더: 커스텀 PC... 일단은 그렇게 부르도록 하지. 아직 정확하게는 모르겠다.
 히토미: 이것과 아지트의 이동에

무슨 관계가?
 리더: 이것을 손에 넣은 뒤로 이상한 녀석들이 자주 나타나서. 다른 별다른 이유도 짐히는 것이 없고... 뭐 관한 걱정인지도 모르지만.

히토미: 하지만 이것이 그렇게 특별한 물건입니까?
 리더: 아직은 모르지만 나름대로 좀 조사해 보려고 한다. 두사람이 빨리 와서 다행이야. 미안하지만 뒷일을 부탁한다. 나는 이것을 산 고물상에 좀 다녀올테니까. 이것이 뭔지를 알아낸다면 묘한 녀석들의 정체도 알아낼 수 있을 것 같아서. 그러면...

리더: 아직은 모르지만 나름대로 좀 조사해 보려고 한다. 두사람이 빨리 와서 다행이야. 미안하지만 뒷일을 부탁한다. 나는 이것을 산 고물상에 좀 다녀올테니까. 이것이 뭔지를 알아낸다면 묘한 녀석들의 정체도 알아낼 수 있을 것 같아서. 그러면...



새로운 본부인 트레일러



대개 어디에 서있는걸까

경이의 패러다임X

이런, 결국 우리보고 집을 지키라는 것이군. 이 이럴 줄 알았으면 영화나 보러갈 걸. 리더는 가버리고 지금부터 세이브를 할 수 있다고는 하는데 나는 잘 모르겠어. 그게 무슨 의미인지. 하여튼간 세이브를 하고 할일이 없어서 커스텀PC를 살펴보니 뭐야 전혀 작동하지를 않잖아. 허탈해하고 있을 때 히토미가 패러다임X에 접속하자고 해서 그렇게 하기로 했어. PC를 켜고 드디어 패러다임X에 접속!!

계원: 패러다임X에 오신 것을 환영합니다. 이곳은 액세스 창구인 유저카운터입니다. 처음 접속하신 분들에게는 우선 아마미시 네트워크에 대해 설명드립니다. 마지막까지 천천히 관망해 주십시오.

??? : 하하하하. 악자를 도와주고 강

자를 억누른다. 네트의 일이라면 내게 볼도록. 내가 바로 이 거리를 지키는 정의의 수호신 캡틴 패러다임!!

CP패러다임: 그러면 일단 패러다임X와 친애하는 제군들을 있는 네트워크에 대해 설명하도록 하자. 본래 패러다임X란 아르곤소프트사의 거대컴퓨터 서버에 의해 만들어진 가상의 거리다. 이 서버는 제군의 PC와 네트로 연결되어 있는데 이것이 바로 아마미시 독자적 고속회선이다. 이 네트에 의해 제군은 자신의 PC에서 패러다임X에 들어와 친구들과 만날 수 있는 거지. 이것이 바로 컴퓨터 네트워크다. 그러면 이 네트

위에서 태어난 꿈의 버추얼 시티 패러다임X에 대해 간단히 설명하자. 패러다임X에는 영화관, 은행에서 플라스틱 페트숍까지 무엇이든 있다. 제군들은 자기집의 PC를 통해 이런 버추얼 시티를 언제라도 이용할 수 있지. 이것이 바로 네트워크에서 태어난 미래형 라이프 스타일이라고 말할 수 있다. 그러면 다음은 제군들의 눈으로 이러한 모습을 직접 체험하기를. 패러다임X에서 좋은 시간을.. 하하하하하하!

이런, 결국 우리보고 집을 지키라는 것이군. 이 이럴 줄 알았으면 영화나 보러갈 걸. 리더는 가버리고 지금부터 세이브를 할 수 있다고는 하는데 나는 잘 모르겠어. 그게 무슨 의미인지. 하여튼간 세이브를 하고 할일이 없어서 커스텀PC를 살펴보니 뭐야 전혀 작동하지를 않잖아. 허탈해하고 있을 때 히토미가 패러다임X에 접속하자고 해서 그렇게 하기로 했어. PC를 켜고 드디어 패러다임X에 접속!!

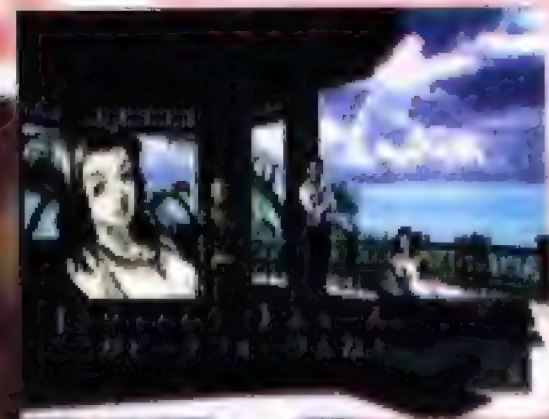


무슨 자기가 슈퍼맨인가

계원: 아시겠나요? 그러면 이제부터 패러다임X를 실제로 관망해 주십시오. 혹시 그 모습에 당신은 놀랄지도 모릅니다. 패러다임X를 마치고 싶을 때는 다시 이곳으로 오십시오. 그러면 다녀오세요.

실제로 본 패러다임X의 모습은 정말 대단했다. 모니터 안의 가상공간을 마치 카메라를 들고 다니는 것처럼 볼 수 있다니. 지금까지 해왔던 그래픽

머드와는 상대가 되지않는 수준이었다. 으 인류의 기술이 여기까지 발전했군. 게다가 그곳에 있는 사람들은 모두 자신이 생각한 모습으로 존재한다고 해. 즉 앞에 있는 팔동신 미인도 실은 봉신 중인 할머니가 창조한 모습일 수도 있다는 것이지. 주의하지 않으면 안되겠는 걸. 여러 군대를 다녀 보았지만 아직 준비 중이라 그런대로 즐길 수 있는 곳은 반도 안되더군. 그런데 길목 끝에 있는 에어비전으로 가니 마침 TV뉴스를 하고 있었어.



세계의 모습들은 모두 거기에

아나운서: 여러분 안녕하세요. 패러다임 X 뉴스입니다. ... 얼마전 패러다임 X의 완성 기념 파티가 공개를 앞두고 열렸습니다. 파티에는 아마비 모델 도시계획의 최고책임자인 니시차관도 얼굴을 드러내서 앞으로의 계획에 대해 다음과 같이 이야기 했습니다.

니시 차관 여러분들께의 PC 무료 보급이 끝났고 아르곤소프트에 의뢰했던 네트장비도 거의 완료되었습니다. 이렇게 패러다임 X의 완성을 여러분들과 함께 축하할 수 있다는 것은 세계 무한한 기쁨입니다. 계획 개시로부터 5년. 지금 아마미시는 세계에 자랑할 만한 모델도시로서 성장했습니다. 그것은 동시에 여기에 사는 여러분이 세계에서 최고로 진보한 사람들이라는 것을 의미합니다. 얼마전 등록한 시민들은 그 증거라고 생각해 주십시오. 우리들은 아르곤소프트와의 협력으로 여러분에게 보다 밝고 편리한 생활을 제공할 수 있도록 약속하겠습니다.

한편 패러다임 X의 개발원 아르곤소프트의 대표인 카도쿠라씨는 완성에 대해 다음과 같은 메시지를 남겼습니다.

카도쿠라 정식으로의 공개 전이라 자세히 말씀드릴 수는 없습니다만 ... 후후후 흥집을 데가 없을 정도입니다. 모니터에 익숙해진 사람 중엔

이 방송을 패러다임 X에서 보고있는 사람들이 있을지도 모르겠군요. 이 쿠사라는 앞으로는 세계발사원인 정력을 기울일 것을 약속하면서 힘있게 약속했습니다. 아마미시의 앞으로의 전개에 높은 기대를 걸어봅니다.



해프리스트의 복장을 입고 있다



연속 범죄영역의 기본

비전 퀘스트

말은 뻔치르르하게 하는데 내가 보기는 아무래도 범죄형이야. 왜 저런 사람이 차관같은 자리를 차지하고 있을까? 뭐 이젠 딱짐없이 다 보았다고 생각되어 카운터로 돌아갔지. 그런데 카운터에는 예쁜 안내 아나운서 대신 이상한 모습이 보이지 뭐야.

??? : ... 갖고싶... 다... 가지고... 싶... 다... 혼... 울... 너의... 혼을... 내게... 바쳐라...



혼을 가지고 싶다-

돌연 모니터에서 빨간 불꽃이 튀어나와 나를 덮쳤어. 으악 이게 웬일이냐 하고 놀란 것도 잠시. 이번에는 한마리의 코요테가 나타나 그 불꽃을 막아주었어. 난 어찌되었냐고? 뭐 놀란 것을 핑계로 기절했지 뭐.

??? : 카부로, 카부로. 코요테! 정신을 차려나... 역시 지구의 인간들은 그 빛에서 도망칠 수 없는 듯하군. 내가 딱지 않았다면 너는 그 빛에게 혼을 빼앗기고 말았을 거다. 하지만 이것은 내게만 말할 수 있는 것이 아니라, 인간은 자신의 혼조차 잃어버리고 말았다. ... 내가 누군지 궁금한가? 나를 처음 만나는 것은 아닌데, 카부로. 내 이름은 레드맨. 일전에는 실패했다. 이 마을에 다가오는 재앙을 알리기 위해 내게 맡을 걸었지만... 서두르지 않으면 안될 것같다. 인간의 혼을 원하는 자가 있다. 아마미 빛은 그 녀석의 앞잡이... 이대로 두면 너의 모든 살아있는 혼이 녀석에게 뺏어버리질지. 나는 이불이 올 것을 알고 있었지만 그것을 멈출 힘은 없다. 네 도움이 필요해. 하지만 네일도 혼을 빼앗는 붉은 빛도, 지금의 너에게는 이해할 수 없는 이야기겠지. 그래서 나는 너에 비전 퀘스트를 권한다.

추억의 여로는 여기에서 시작된다. 비전 퀘스트는 혼의 전달자. 과거에 그 일생을 마친 영혼에게 네 자신의 혼을 접촉시키는 것이다. 네가 알아야만 할 진실은 그곳에서 이야기되어 지겠지. 지금부터 너에 의지를 이야기하는 것은 우르베라고 하는 사나이의 혼. 너는 지금부터 우르베 자신이 되어 그의 과거를 경험하는 것이다. 하지만 이것은 위험한 여행이다. 그 안에서의 죽음은 바로 너의 죽음을 의미한다. 자 굳게 결심해라. 이제 너를 인도하겠다. 혼의 기억으로...



어코언제 레드맨?

으 뭔가 상당히 힘든 이야기를 지껄이고 있군. 한마디로 이미 죽은 영혼의 기억을 나와 연결시켜 그가 걸어갔던 길을 따라가게 해 그가 경험했던 일을 알게 한다는 말인가? 게다가 그 도중에 죽게되면 실제의 나도 죽게 된

다고? 아니 싫다. 왜 그런 말을 내지 하지 않으면 안되는 것이지? 하지만 나는 자신의 의지와는 관계없이 영혼이 상영되는 화면 안으로 끌려 들어가고야 말았다.



비전 퀘스트의 시작이다

VISION QUEST 1

물장인 야투다

나는 어느새 멋진 승용차를 타고 도시를 가르고 있었다. 얼굴을 보니 으 밤맛. 바로 이 사람이 우르베로군. 옆자리에는 아까 리더가 보여준 핸드킴이 놓여 있었다. 바로 이 사람이 핸드킴의 주인이었나? 갑자기 휴대폰이 울리자 나는 반사적으로 전화걸 잠으며 나도 알수없는 이야기를 지껄이고 있었다. 나는 어느샌가 마음까지 우르베가 되어 있었던 것이다.

우르베: ... 아 그래 당신이로군... 아르곤 NS빌딩이지? 지금 그곳으로 가고있는 중이다... 상관없어. 펜덤소사 이어티는 내게 있어서도 적이니까. 당신의 부탁을 받아들이는 것은 그때문이라고 생각해 주게. 하지만 곤란한 일로군. 이 빌딩의 단말기에 들어있는 데이터를 이 컴퓨터에 옮겨놓으면 되는 것인가. 그거?..... 뭐 좋아. 안의 데이터에는 웬미가 없으니까. 그런데 단말기가 있는 장소는 알고 있다? 전산실... 전산기실(電算機室)의 단말기에 목표 데이터가 있다고? 알았다. 가보지.

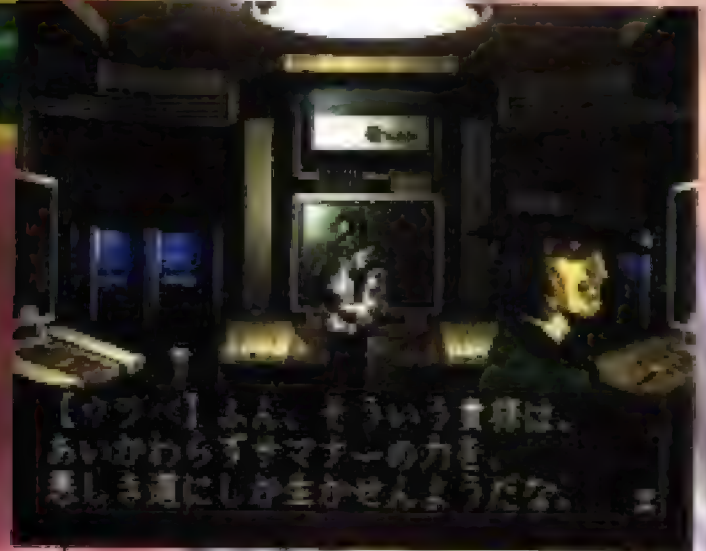


이것이 내 적라면 일어난 일들



집중공략

아니... 5층에는 간단히 들어갈 수 있었다. 복도는 5층의 전산실. 그 순간 그 순간 빛이 쬐신한 예감아... 나는 아니 우르베는 악마들을 소환했다. 옥 갑자기 내 주변에 괴상한 악마들이 나타난다. 이란 놈들과 같이 다니다가 내 리터버리는 것은 아닌가? 하지만 그것들을 무시위하고 있을 틈도 없이 여기저기에서 악마들이 습격해 오기 시작했다. 그것들을 차례차례 처리해 가는 동안 워지 그 작업에 익숙해져가는 나를 발견하고는 스스로 놀랐다. 나는 내 생각보다 훨씬 과격한 사람이 있을지도 몰라. 일단 2층으로 올라갔지만 2층의 엘리베이터는 모두 봉쇄되어 있었다. 도리없이 계단을 이용해 3층! 2층에 있는 터미널에서는 원수 같은 레드맨이 나와서 세이브와 회복을 시켜주더라고. 병주고 약주고도 정도가 있는 거지. 자 드디어 5층에 있는 전산실에 도착했다. 이것이 바로 그 프로그램이군. 이름이 네미사라... 뭐야 사람이름 같잖아. 그런데 헤드셋을 카피하는 너무 용량이 너무 크다. 어찌면 좋지? 뭐 도리없이 악마소환 프로그램을 지우는 수밖에. 자 이젠 용량 확보. 그러면 지금부터 카피... 아니 그런데 웬 웃음소리가? 혹시 이 프로그램 살아있는 것은 아닐까? 그 순간 뒤에서 듣기 싫은 목소리가 들려왔다.



아름이면 어찌
 ??? : 설마 스스로 어슬렁거리며 나 타날 줄은... 배신자가 여기 무슨 용무지?
 우르베 : !? 누구냐!
 ??? : 조직의 손에서 도망쳐 지금까지 몸을 숨기고 있었던 내. 정말 어이없는 배신이었다.
 우르베 : 헛, 워네간이나!
 워네간 : 예전에 악병놈던 네가 지

금은 거우 그 모양이나? 왜 조직을 배신했는지는 모르겠지만, 용 끝 좋군.
 우르베 : 응, 그러는 너는 변함없이 사마나의 힘을 나쁜 일 밖에는 사용하지 않는 것 같군.
 워네간 : 후후후후. 남 밑할 입장이 아닐텐데. 가족을 잃은 것 때문에 무서워진 거냐?
 우르베 : 네!
 워네간 : 싸울 생각인가? 내 힘을 모르는 것은 아닐텐데...
 우르베 : ...나 나는 ...나는 아직 죽을 수 없다! 적어도 이 데이터를 레드맨에게...



나는 필사적으로 도망쳤지만 악마소환 프로그램이 없는이상 워네간 일행과 싸울 힘이 없었다. 도리없이 옥상으로 도망치는데 그곳은 막다른 곳. 나는 죽음을 직감했지만 워네간이 아직 데이터의 힘을 눈치채지 못한 것을 알아채고 컴퓨터에 패스워드를 입력했다. 끝이 어 뒤따라온 워네간의 총탄이 내 가슴에... 멀어지는 의식속에서 우르베의 절규가 들려왔다.
 우르베 : ..내 목숨도.. 여기까지인가... 골사나운 이야기로군... 가족의 죽음을 나는 잊고 있었던 것인가... 사 는 입따위는 어찌되어도 좋다고 생각했던 내가... 지금은.... 살고싶다고.....



내가 왜 이렇게 죽어 버렸지
 레드맨 : 나는 네게 묻는다. 너는 대체 누구냐고. 너는 우르베라고 주장하며 가족의 죽음에 잘못을 후회하고, 아직 이 세상에 미련을 남긴 혼이냐? 아

니면 카부토 코우지라고 주장하며 새로운 의지를 가슴에, 다시 이 세상에 눈뜨게 하려고 하는 혼이냐! 카부토라고 하는 것이 중요한 것이 아니라, 인간의 일생이란 그것 자체가 영속하는 사념을 잇는 삶에 불과한 것이다. 사념은 어떻게 시간을 넘어 여행을 하지, 자 카부토여. 눈을 떠라. 그리고 자신의 안에 잠들어 있던 혼을 깨우는 거다.
 내 이름은 레드맨. 혼과 대화하고, 혼을 이끄는 자. 흩어져버린 전사들의 혼이 너를 계속되는 비전 퀘스트로 이끌 것이다. 그때까지 이별이다.

의문의 악마 네미사

나는 눈을 떴다. 마치 깊은 잠에서 깨어난 듯한 기분. 옆에서 걱정하는 히토미의 모습을 발견했다. 이야기를 들어보니 아무래도 나는 통신 중 정신을 잃고 쓰러졌던 것 같다. 그렇다면 그 불꽃이 히토미에게는 보이지 않았던 것일까? 나는 기분이 안정되자 핸드폰에 이쪽의 패스워드를 입력했다. 그순간 깜짝도 없던 PC는 자동으로 악마소환 프로그램이 가동되고, 그 도중에 갑자기 에러를 일으키더니 모니터에서 한덩어리의 빛을 뿜어냈다. 그 빛은 프레일리를 날아다니다 히토미에게 부딪쳐버린다. 밝은 빛이 사라지니 아니 히토미의 머리카락이 은색이 되어 버린 것이 아닌가. 아 히토미의 머리카락이 빛 때문에 변색된 것일까? 불쌍한 히토미 염색하느라 고생하겠



아니 이게 누구?
 구나. 하지만 사정은 내가 생각하는 것보다 훨씬 나쁘게 돌아가고 있었다.
 히토미? : 아오 도디어 나왔다. 동경하던 바람 세상에! 당신이 내보내 주었군요. 음... 코우지? 고맙워요. 정말 감사해요. 긴 세입동안 좁은 공간에 갇혀 있어서 숨이 막힐 지경이었다고요. 여기도 좁긴하지만 그래도 훨씬 좋군요. 아 내 이름? 나는 네미사, 예야 악마 네미사죠. 잘 부탁해요.

네미사?
 * 히토미가 아닌가?
 네미사 : 히토미? 아! 이 몸을 뺀다는군요. 이나예요. 오늘부터는 네미사죠. 나는 몸이 없으면 자유롭게 움직일 수 없거든요. 적당한 육체가 있어서 다행이었죠. 그런데 누가 나를 그런 좁은 곳에 가두었을까? 배당도 좋군. 바로 찾으러 나가야지. 반드시 발견해서 겁례를 만들어주겠어! 자 그러면 안녕!

잠깐 기다려줘
 * 히토미의 몸에서 나와
 네미사 : 설마 농담이겠지! 싫어요. 모처럼 밖에 나왔는데 방해하지마...
 히토미 : 코우지 도와줘, 몸이 움직이지 않아. 네미사? 내 몸을 돌려줘...
 네미사 : 자 잠깐, 두사람. 무슨짓을...
 히토미 : 아 그래. 또 한번 커스텀 PC를 사용하면 다시 가두는 일이 가능합지도...
 네미사 : 엇? 노 농담이겠지! 잠깐, 그만둬!
 히토미 : 어라 무슨 메시지? 움직이지 않아?

네미사 : 아. 뭐야. 너무하잖아. 또 가둘 생각인가? 아무리 은인이라도 네미사를 방해할 생각이라면 가만두지 않겠어!

현몸을 가지고 싸우는 두사람을 보면서 나는 어찌할 바를 모르고 있었다. 그때 타이밍 좋게 동료인 식스와 런치가 도착. 하지만 그들은 히토미의 변화를 단순히 기분문제로 생각하는 것 같다. 이 단세포들아, 사람이 기분이 바뀐다고 머리색이 수시로 바뀌겠냐. 런치는 자신이 가져온 CPU와 아지트에 있는 PC의 CPU를 바꾸려고 한다. 그쪽이 더 스피드가 빠르다냐? 하긴 도시내의 모든 컴퓨터가 같은 CPU를 써야한다는 도시의 정책은 무엇인가 잘못되어 있어. 해커를 필요 보는 거야! 그런데 갑자기 리더에게서 전화가 오더니 자기가 지금 아르곤 NS빌딩에 있는데 괴물들이 있다고 하더니 갑자기 비명이 울리면서 전화가 끊어졌다. 아까 비전 퀘스트의 경험으로 나는 리더가 어떤 상황에 빠진 것인지 짐작할 수 있었어. 차 모두 함께 니카미온 북쪽에 있는 아르곤 NS 빌딩으로!!!

할 수 있었어. 자료실 앞에 서니 안에 사람이 있는 것 같아. 자 어떤 녀석이 등장할지 모르니 마음을 가다듬고 악마들을 부른 뒤 문을 열었어!



색스는 생각대로 같이 일군

남자: 어라? 피안하게 게스트가 많은 날이군. 어찌된게지 대체.

히토미: 저 카부토... 저사람은 대체... 혹시 리더를...

남자: 리더? 뻥처는 사람 말인가? 그렇다면 어찌의 전화 상대는 너희들이었군. 다행이다. 찾는 수고를 덜어서. 악마들의 일을 안 아랑 살아서 돌아가게 할 수는 없으나, 하지만 이 카부토의 악마들을 몰리치고 여기까지 오다니 너희들도 대단하구나.

네미사: 당신이 악마들을 조종하고 있었군. 그러면 이야기는 간단하지. 리더는 어디?

카부토: 글썄? 죽었는지 살았는지. 그런데 너희들은 누구지? 저 녀석은 사마나네트 같지만 조직에서는 본적이 없는 얼굴인데...

히토미: 사마나? 코우지를 말하는 건가요?

카부토: 당연하지. 사마나가 아니면 왜 컴퓨터를 가지고 있겠나. 뭐 조직의 일원이 아니라면 어찌되었던 죽는 수밖에. 자 간다 베이비!

보스: 칼스J

옥 이놈은 지금까지의 줄거리보다는 훨씬 강하군. 일단 전열의 가키들이 전체 물리특수공격을 해오는데 생각보다 세다. 일단 회복에 중점을 두는 것이 좋겠는 걸. 동료로 얻었던 픽시와 노카는



후열에 위치시킨 뒤 일과 다른다를 사 용하게 한 것이 도움이 되어. 되도록 빨리 주변의 악마들을 해치우고 보스와 의 싸움에 전념하는 것이 좋다고 생각 되어 열심히 공격!!! 어라 벌써 끝인가?

사마나네트

녀석은 네미사에게도 당한 것을 상당히 역올해 하면서 사라졌어. 다음에 두고보자나? 그런 녀석치고 무서운 놈 없더라. 아 그 녀석이 떨어뜨리고 간 종이조각과 플라스틱 카드를 발견. 종이조각에는 뭔가 이상한 글자들이 쓰여있는데 나로서는 해독불능이므로 일단 접어두고 리더를 구해 본거지로 돌아왔어. 리더는 샌드걸의 행방을 찾다가 여기까지 왔다고 하더라고. 그때 우리 모임의 막내인 유이치가 와서 식스에게서 편지를 들었지. 무서움을 많이 타는 식스가 망신을 당한 분풀일거야. 한편 런치가 우리들이 주는 종이조각이 사마나네트라는 곳의 어드레스임을 알아냈어. 그런데 그 네트는 우리가 상상하던 것 이상으로 수상한 곳이었던 거야.



스포츠 전문 전문점

사마나네트: 위대한 팬덤 소사이어티의 밑에 모인 영광스러운 사마나 제군에게.

우리들의 프로젝트가 드디어 시동되었다. 곧 다가올 계약의 때를 앞두고 온 의 회수를 서두르지 않으면 안된다. 짐작된 후에 와서 이제 아마미시는 지금까지 유래없는 악마 생성이 쉬운 지역으로 변모할 것이다. 제군들의 건투를 기대한다.

런치: 이 부군이 비교적 예전에 쓰여진 것이야.

사마나네트: 임무수행 중에 벌어지는 일반인의 대응에 대해서.

우리들의 행동은 완전히 비밀리에 진행되지 않으면 안된다. 그것은 동시에 기밀유지의 우선순위를 의미한다. 만에하나 일반인과 접촉이 생길 경우에는 빨리 처리하도록, 기밀유지와 작전성공을 최우선으로 한다.

리더: 처리라고... 내게 한일도 바로 그것이었나... 이녀석들은 대체...

사마나네트: 긴급연락. 쿠즈노하가 움직이기 시작했다는 정보가 입수되었다. 방심할 수 없는 일당들이므로 행동에 주의할 것. 아마미베이에 나타난 악마를 제압해서 자제 하에 두었다. 필요하다면 출현 악마에 관련된 데이터를 보낸다. 각자의 전력 쓰기에 적당한지를 확인하기 바람.

식스: 뭐야 이녀석들. 점점 알 수 없는 소리만 하잖아.

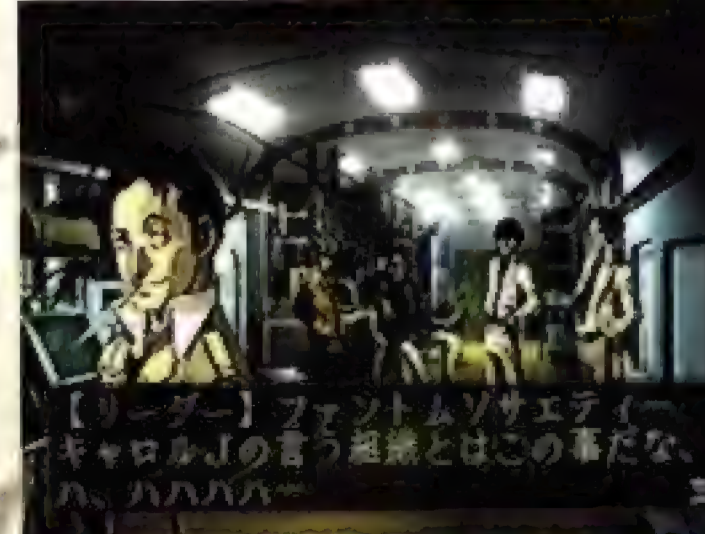
사마나네트: 경과보고. 우리들의 프로젝트는 큰 혼란없이 진행되고 있다. 하지만 방심은 금물. 지난번 아마미 공항의 실패를 잊지 마라. 최근 특이한 증상을 보이는 주민이 확인되었다는 정보가 있다. 우리들의 임무와의 관계는 현재 불명.

런치: 자 이것이 최신정보로 날짜는 3입전이다.

사마나네트: 우리들을 배신하고 도주를 계속하던 우르베를 아르곤 NS빌딩 옥상에서 처리했다. 하지만 그 목적에 대해서 불확실한 점이 많아서 현재 그 배후관계를 조사하고 있다.

리더: 팬덤 소사이어티... 카부토 J가 말하던 조직이란 바로 이것이군. 하하하. 이것은 대발견이다. 최첨단을 달리는 이 도시에 그런 비밀이 숨겨져 있었다니...

런치: 방금 죽을 뻔했는데도 이렇다 나. 역시 리더는 틀리군.



【리더】「ファンタムソサエティ「キャロルJ」の言う組織とはこの事だ、ハ、ハハハハ」

이것은 대발견이라 기대하는 리더

동료들이 도착



처음보는 CPU인데...

빌딩 로비에서 만난 아주머니에 의하면 아무래도 리더는 지하의 자료실에 있는 것 같아. 하지만 지하로 가는 계단을 찾을 수가 없더라고. 계다가 2층에 가니 비전 퀘스트 때와는 반대로 계단이 봉쇄되어 있지 뭐야. 도리없이 엘리베이터를 이용했지. 5층에 올라가니까 지난번에는 잠겨있던 문이 열려 있어서 그 안을 통해 지하로 내려



업아전으로

우리는 이 사건의 실마리를 발견했지만 아직도 모른다는 생각 때문에 흥분하면서 기쁘고 그 비밀을 밝혀고야 말겠다고 마음먹었어. 그런데 갑자기 핸드컴이 울리면서 여러 메시지가 뜨는 거야. 그런데 내가 만지니까 갑자기 그 벨이 멈추더라고. 이 핸드컴은 내가 주인이라고 인정한 것일까? 하지만 컴퓨터는 고장난 게로 다만 모니터에 '업아전으로 오라' 라는 메시지가 등장했을 뿐이야. 이상하다고는 생각했지만 우리에게 있는 중요한 단서를 이용할 수 없어서 나와 네미사가 업아전으로 작기로 했지. 업아전은 메어리라는 옛날 여자가 있었는데 그냥 나가라는 요청을 하더군. 하지만 네미사가 핸드컴의 이야기를 하자 빅틀이란 사람이 등장해 우리를 비밀장소로 안내했어. 그곳은 바로 악마의 합성을 하는 장소였던 거야. 그는 우리의 핸드컴을 수리해 주는 대신 아미미베이에 있는 항만창고 거리(灣岸倉庫街) 중 동창고 안에 있는 이상한 인형을

가져다 달라고 부탁했어. 싫다고 해보았지만 그 핸드컴을 고칠 사람은 자기밖에 없다고 배짱을 부리더라고. 도리없이 흥정에 응했지 뭐. 떠나는 우리에게 빅틀은 컴퓨터와 함께 인스톨용 소프트웨어인 '네오 크리어'와 '다빈치'를 전해주더니 시바하마 코아에 가서 핸드컴을 보여주면 우리를 도와줄 것이라고 했어.

음... 그런 불친절한 거라에는 다시 가고 싶지 않다고 생각하면서도 시바하마 코아로 직행. 하지만 주인들은 핸드컴을 보더니 일체히 태도를 바꾸어서 부기니 빙어구. 아이템들을 팔더라고. 아무래도 이 사람들은 세금을 피해 뒷거래를 주로 하는 것 같아. 세무서에 신고해 버릴까? 아니 부기구를 파는 만큼 경찰이 나올지도 모르지. 하지만 술집의 이가시가 너무 예뻐서 참기로 했어. 자 잠비도 갖추었겠다 일단 리더에게 보고를 해야지. 아지트에게 도착하니 마침 사마나 네트에 새로운 소식이 올라와 있었어.

「사마나 네트 : 사마나 재군에게

전투터 건설하던 시아크가 완성. 기념됐다. 시아크는 재군들의 좋은 훈련장이 되겠지. 각자의 라이선스로 입장이 가능하다. 한층 실력을 길러서 우리 평민소사이어티의 강력한 힘이 되어주기를 바란다. 이상 평민 소사이어티. THE DAY IS COMING.

음. 시아크라. 새로운 실마리를 찾았군. 리더는 삭스와 유이치에게 시아크에 대해서 알아보라고 했어. 우리들은 일단 세이브를 했지. 아. 그런데 아까 빅틀에게 받은 소프트웨어를 새롭게 핸드컴에 아식하는 것이 가능하더라고. 5블럭 내에서는 원하는 소프트웨어를 마음대로 인스톨할 수 있으니 상당히 좋더라고. 모든 준비가 끝났으니 이제 항만창고로 가자!



2블럭을 직색하는 소프트웨어도 있다

이것은 중요

새로운 단점에 들어가기 전에는 세이브와 장비교환을 잊지말자. 시바하마 코아의 아이템은 주인공의 레벨에 따라 바뀐다. 그리고 전투때 돈보다는 MAG를 많이 주므로 만약 돈이 부족할 때는 MAG를 돈으로 바꾸면 된다

이형의 인명을 찾아서

아미미베이에 가서 바로 항만창고로 직행! 항만창고 앞과 주변에서 만난 사람들의 발을 정리해보면 3개의 창고 중 냉동창고는 가운데지만 지금은 잠겨있고 패스워드를 알고 싶다면 열창고에 있는 경비원들에게 물어보면 된다. 그리고 가운데 창고에는 풍서 사투리를 쓰는 덕터 슬림이란 수상한 남자가 있다는 소리도 함께 해준다는 것을 알 수 있지. 그러면 경비원을 찾으러 가볼까. 일단 오른쪽 창고로 갔더니 맨 끝방에 경비원이 있었어. 암호를 가르쳐달라는 말이 거절하지만 우리들의 핸드컴을 총으로 착각하고 방안복을 밀어뜨린 채로 도망가 버렸어. 도리없이 나머지 창고의 맨 끝방에 갔더니 경비원이 우리보고 교대요원이라고 하면서 방한복하고 패스워드를 알려주더라고. 냉동창고 안은 추우니 꼭 방한복을 입으라나. 겨우 들어간 냉동창고안은 오... 너무 추웠어. 곳곳의 문이 열어서 안 열릴 정도로 빨리 방한복을 입었지. 네미사의 말로는 이 추위가 정상적인 것이 아닌 아래쪽에 있는 악마의 소행일 것 같다고 해. 1층에서 스릴연구소라는 수상한 곳을 발견했지만 아무래도 악마를 먼저 해치워야 할 것 같아. 자 지하 3층에서 드디어 악마발견!



컴을 향으로 직색하디나--

악마: 쿠호 쿠호

네미사: 겨우 발견했군. 이 녀석이 이 추위의 원인이야. 이 녀석만 해치우면...

... 아 너 그만둬! 빨리 추위를 멈추지 못해!

악마: 쿠쿠쿠.. 너희들은 누구? 추운 곳은 나의 장소. 여기는 가르간제로의 장소... 스릴님의 명령은 '이곳을 지켜라...' 너희들... 나를 방해할 생각이나? 용서못해... 후후후...

네미사: 뭐라고 하는거지 넌? 말로는 좋아지 않으니 마법으로 알게 해주지.

보스 거른거로

추위를 부르는 녀석답게 빙계공격이 상당히 강하다. 빙계 전체공격과 개인공격의 비율이 2:1 쯤이라곤 할까? 회복 전용 유닛은 거의 필수. 만약 악마 중 아기계의 비밀을 쓰는 녀석이 있다면 큰 도움이 될 것 같은데... 하지만 침착하게 대응하니 또다시 힘을치는 않았어.



또다시 멋지게 승리한 나. 가르간제로가 없어지자 멀리서 왔던 문들이 모두 열리더니 안에서 쓸만한 아이템들을 얻을 수 있었어. 자 이전 스릴연구소로 가자.

수상한 사나이: 누구지? 내 중요한 연구를 방해하다니!! ... 아니 이런 꼬마 녀석들이!! 이 탁터 스릴의 연구실에 마음대로 들어오다니 배짱도 좋구나. 이 녀석들! 하지만 여기에는 아무도 들여보내지 말라고 제로에게 말했음 텐데. 뭐 관계없지.

영? 뭐냐 너희들이 들고 있는 것. 어디선가 본 기억이 있는데... 그것은 분명 내가...

욱! 뭔가 이상한 느낌이 드는군. 저 약간 묻고 싶은 일이 있는데 혹시 너희들 사마나냐?

업아전의 복어의 상위에 열었다

어떤곳에 비밀 창고가--

색다른 소프트웨어 열었다

네
* 아니요

거짓말 하지마라. 내 눈이 동태눈인 줄 아나. 너희들은 나를 괴롭히면서 쓰러뜨린 못된 사마나와 같은 냄새가 나. 쟁쟁! 거기다가 여기를 지키고 있던 내 귀여운 제로도 쓰러뜨리다니. 지금은 풀러나지만 언젠가 너희들에게 나와 똑같은 기분을 맛보게 해주지.



뒤편면 마니



인형을 손에 넣다

너석은 도망갔고 우리는 목적인 인형을 손에 넣었어. 푹푹달랠하면서 창고를 나오는 순간 다시 리더로부터 진화가. 빨리 분거지로 오라나. 휴! 사람, 윙클 좀 쉬요!!

카를J의 재등장

우리를 부른 이유는 바로 사마나네트의 새로운 메시지였다.

사마나네트: 농담하지마. 최근 조직내에서 카를J는 약해빠진 녀석이란 소문이 도는 것같은데... NS빌딩에서는 방심했을 뿐이야! 내가 진지하게만 했으면 그 꼬마하고 머리나뺄 것같은 계집애따위는 한주먹 갑이라고. 밀지 못하겠다면 천체박물관으로 와라. 내 스페셜 라이브를 보여주지!

옥 이 녀석은 바로 지난번에 우리랑 싸웠던 놈이잖아. 네미사가 자기를 무시했다면서 화를 내고 있어. 뭐 나도 그런 말을 듣게 되면 화내는 것이 당연하겠지. 나와 네미사가 새로운 장

보를 얻을 수 있다고 생각한 리더에 의해 천체박물관으로 가게 되었어. 떠나려는 순간 식스에게서 연락이 오는데 지난번 정보에서 얻었던 시아크라는 이름은 아마미 베이에 건설되고 있는 호텔의 이름이라나? 하지만 지금은 우리 일이 있으니 일단 얼마전으로 가서 빅볼에게 인형을 전해주었어. 빅볼은 그 인형으로 우리에게 조마를 만들 수 있게 해주는데 이 조마는 다른 악마와는 달리 명령에 100%순종하는 유익한 부하였어. 자 이제 천체박물관으로!!



조마는 상당히 훌륭한 부하다

박물관으로 가니 안내원이 이미 끝났으며 나가라고 하지만 우리에게 중요한 용무가 있으므로 무시하고 2층으로 갔어. 그런데 2층 문 앞에서 꼬마가 울고 있는데 이야기를 들어보니 프라레타리움안에 기타를 든 이상한 사람이 있다고 하더라고. 저 이제 목표는 정해졌다! 안에서는 개관 기념으로 사제와 황도12성좌전이 개최 중이었는데 성좌모형에 가까이 가니 성좌에 대한 설명을 들을 수 있었어. 생각외로 재미있어서 잘 들어두었지. 성좌들의 모형을 지나 안쪽으로 들어가니 퀴즈문제를 푸는 코너가 준비되어 있는데 5문제를 연속해서 맞추지 못하면 프라레타리움 안으로 들어갈 수 없다지 뭐야. 문제는 10초 내에 풀어야 하며, 5문제가 순서를 무시



문제는 10초 내에 풀어야 한다

문제설명(순서는 정해져 있지 않다. O표시가 정답)

1] 이름 여왕의 성좌는 어느것? (C) (A는 풀이 불가능하다)
 (A) (B) (사수좌) (C) (D) (E) (F) (G) (H) (I) (J) (K) (L) (M) (N) (O) (P) (Q) (R) (S) (T) (U) (V) (W) (X) (Y) (Z)

2] liver로 불리는 성좌는? (A) (B) (C) (D) (E) (F) (G) (H) (I) (J) (K) (L) (M) (N) (O) (P) (Q) (R) (S) (T) (U) (V) (W) (X) (Y) (Z)

3] 황도상의 제1궁은? (A) (B) (C) (D) (E) (F) (G) (H) (I) (J) (K) (L) (M) (N) (O) (P) (Q) (R) (S) (T) (U) (V) (W) (X) (Y) (Z)

4] 황도상의 성좌는 모두 몇개? (A) (B) (C) (D) (E) (F) (G) (H) (I) (J) (K) (L) (M) (N) (O) (P) (Q) (R) (S) (T) (U) (V) (W) (X) (Y) (Z)

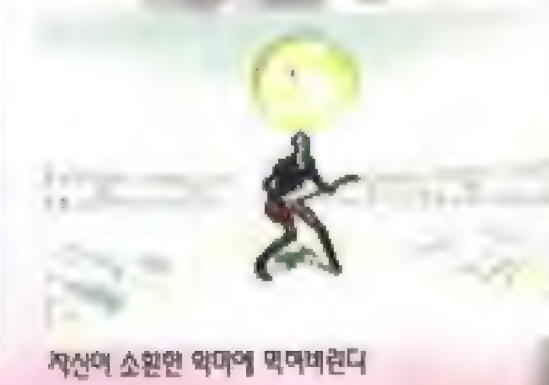
5] 서지하는 무슨 지역의 서쪽에 있나? (A) (B) (C) (D) (E) (F) (G) (H) (I) (J) (K) (L) (M) (N) (O) (P) (Q) (R) (S) (T) (U) (V) (W) (X) (Y) (Z)

하고 출제되는데 모두 성좌들과 관련된 문제였어. 으~ 아까 들어두었던 것이 도움이 될 줄은. 멋지게 통과했지. 자 이 문제들을 한번에 푼 나를 천재라고 생각하지 않아요? 한개라도 틀린 사람은 다시 전서봉도로 쫓겨쳐 나간다지 아이. 자 이제 너석이 기다리는 프라레타리움으로!!

카를J: 엇! 너희들 온?
 네미사: 아 있다 그 소란스런 녀석.
 카를J: 카를J다! 설마 너희들이 나타날 줄은. 너희들 덕분에 나는 조직에서 웃음거리가 되어버렸다. 워네간 녀석까지 나를 바보 취급 하고있어. 하지만 이제는 됐다. 너희들을 해치우면 오명을 씻을 수 있겠지. 스페셜 악마를 불러와서 너희들을 산산조각으로 만들어 주마.

자! 들리나! 내 영혼의 비트가. 내 외침이. 별들이여! 불러라 너희들의 주인을. 자 와라! 위대한 천사 코카벨!! 소환이다!!

...어라? 어떻게 된거지? 코카벨. 뭐 하는 거냐 빨리 나와!
 ??? : 우... 하...
 카를J: 어라 코카벨이...
 ??? : 우... 나는... 무위스... 몸... 몸이 필요하다...



자신은 소환된 악마여 딱버린다

카를J: 무위스라고? 아니야 내가 부른것은 코카벨이다! 어..어엇! 무슨짓이지?
 네미사: 저녀석 뭐하는거지? 소란한 악마에게 씌어져 버리다니. 끝날것 이군.
 무위스: 혼... 강한 혼을 느낀다... 가지고 싶다... 가지고 싶어...
 네미사: 뭐야. 왜 이쪽으로 오지? 한번 해보자는 거야?

보스 무위스

칼스J보다 상당히 멋지게 생겼지만 세기는 별로. 부후계 마법에 약해성 그쪽으로 집중 공격하니 금방이더라고. 처음 생각보다는 그다지 힘들지 않았어.



무위스는 좀더 강력한 몸이 필요하다며 칼스J와 분리되더니 갑자기 네미사에게 들진했어. 내가 손끝도 없이! 순간 네미사는 사라져 버리고 칼스J가 깨어나더니 자신의 패배를 인정하고 은퇴하겠다고. 아까의 악마가 이번에는 네 해인에게 씌워진 것같다면서 사과하고 어디에서나 세이브가 가능하게 해주는 소프트웨어 「베어퍼」를 전해준 뒤 가버리는데. 이녀석 생각보다 좋은 녀석일지도 몰라... 그런데 네미사는 대체 어디로 간 것이지? 그 순간 전화가 울리는데 주인공은 바로 히토미였어. 자신은 지금 레터다임X에 있다면서 아지트에서 만나자고...



다시 모험 속으로

서둘러 아시프르 돌아온 나는 모니터 앞에 서 있는 네미사를 발견했다. 아니 이럴수가... 순간 번쩍하는 빛과 함께 밖으로 나온 네미사는 자신에게 패러다임X로 들어갈 수 있는 능력이 생겼단다. 나도 함께 들어가자고 한다. 무위스는 패러다임X로 들어간 뒤 어디론가 사라졌다고 하면서, 그녀의 손을 잡은 나는 순식간에 패러다임X로 들어가게 되었다. 모니터에서 보던 권리와 실제로 들어가서 보는 거리는 천지차이. 정말 좋더군. 하지만 시절 자체는 지난번과 그다지 달라진 것이 없어서 약간 실망. 부티코 밑을 지나 는 순간 갑자기 네미사가 웃을 시작했다. 웃어가고 네미사와 히토미는 실컷 웃었다. 결국 멋진 가죽옷을 입고 나왔다. 오 멋지다. 아무래도 웃임은 센스는 네미사가 더 나은 것같아. 붙이 서 신나게 돌아다니다 보니 갑자기 토끼 한마리가 우리의 앞을 가로막았다. 오 그 순간 나는 직감했지 뭔가 안좋은 일이 일어날 것이라는 걸...

레드맨: 오래간만이다. 카부토, 그리고 네미사, 너는 역시 현실세계보다는 이쪽이 더 잘 맞는 것같군.

네미사: 나를 알고 있나요?

레드맨: 유감이지만 너희들과 천천히 이야기나 하고 있을 시간이 없다. 카부토, 부탁이다. 전과 마찬가지로 다시 한번 비전 퀘스트를 해다오. 영화관에서 기다리겠다.

• 오 또 다시 비전 퀘스트를 해야한다는 말인가. 하지만 내게 더 이상의 선택의 여지는 없는 것같군. 도리없이 영화관으로 가는 수 밖에.

레드맨: 잘왔다 카부토, 비전 퀘스트가 어떤 것인가는 두번째 체험하는 네가 이미 알고 있겠지. 혼을 표현할 수 있는 말은 없다. 모든 것은 네 자신의 혼을 가지고 받아들이는 수밖에 없는 거다. 이번에 네가 체험할 영혼은 유다라고 불렀던 사나이의 혼. 그는 다크사마나로 어떤 의미에서는 너와 대립되는 위치의 사람이었을지도 모른다. 하지만 그는 이 단발마의 재앙의 근원을 엿보고 있다. 자 카부토여, 마음의 눈을 열라. 혼의 전달은 동시에 너 자신에게 대한 물음이기도 하니, 네가

전력을 다해 그 대답을 찾아내라.



이편에는 토끼

인 공항의 악마되리라... 니시님도 아무래도 마물들에게 인기가 있는 것같군요.

니시: 놀리면 곤란한데, 결코 낙관할 수는 없는 상황이다.

마니토 네트의 영향이겠지, 공항의 메인시스템이 침입당해 버렸다. 계획이 순조롭다는 증거겠지만 내버려둘 수는 없지...

유다: 이 악파를 내게 쓰러뜨리라는... 메인시스템이라면 관제실인가요?

니시: 그렇거다 받아주겠나?

목소리: 살려.

니시: 워네간이로군... 우리네는 어떻게 되었나?

취네간: 조사원들의 사체를 발견했습니다. 아무래도 너석에게 당한 것 같더군요. 길의가 분명한 듯합니다. 아무래도 그 너석은 인간으로서의 감정을 버리지 못한 것 같습니다. 네트 주변에서 발생한 문제들은 일단 해결했으니 이제 제가 쫓겠습니다.

니시: 그렇게 해주게... 참 귀찮은 너석을 적으로 돌려버렸군...

유다: 그러면 적어도 관제실에 나타난 적은 제가 처리하겠습니다.. 우리 삼사의 조사대로...



연도만이 어둠

목표는 3층의 관제실이라는데 엘리베이터로 가니 악마가 시스템을 파괴했다며 각층의 수동 카운터에서 문을 열어야만 한다고 말한다. 1층, 2층, 지하1층의 순서로, 차례대로 이동하면서 문을 열던 나는 2층 카운터에서 수상한 여자와 만났다.

여자: 앗, 발각됐나.



현직보다 뛰어난 된 라이카이모.

유다: 너는..동지가 아니군... 그 얼굴은... 그래, 레이 레이호였지, 우리들의 적인 쿠즈노하의 수하, 자 승부다! 내 이름은 유다! 왜에 따라 너를 처단하겠다.

레이: 오... 당신이. 미안하지만 나도 호락호락 당할 수는 없는 걸.

• 욕 보기보다 상당히 세군. 그녀와 일진일퇴의 공방전을 벌이고 있자니 먼저 그녀가 무기를 거둔다.

유다: 뭐하는 거냐 레이! 무기를 잡아라!

레이: 이 이상의 싸움은 무의미! 당신은 나를 이기지 못해.

유다: 뭐라고! 아직 결투는 끝나지 않았다. 내 이름을 걸고 두려움을 모르는 사자의 힘을 보여주지.

레이: 유다... 당신은 자신의 이름이 무엇을 의미하는가를 알지 못하는군.

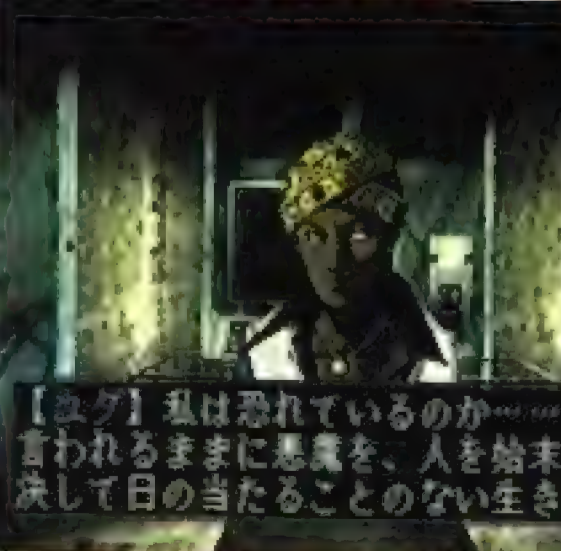
유다: 무엇을 말하고 싶은거냐?

레이: 잘못 사용되는 힘... 그것은 말할 필요도 없이 어리석은 것이야. 당신은 아직 젊어, 다시 생각하는 것이 어떨까. 이대로 편담에서 알함 것인지는 어떤지...

유다: 기다려 레이! ... 내가 잘못하고 있다고? 그럴리가... 제길 무엇을 방황하는 거냐... 저런 쿠즈노하의 여자가 한 말따위에...

드디어 지하층의 문도 열었다. 하지만 내 가슴에서 솟아나는 불안은 멈추지 않았다.

유다: 나는 두려워하고 있는 것인가...? 지시받은 대로 악마를... 인간을 해치우는, 해가 비추지 않는 삶... 하지만 내가 무엇을 할 수 있나? 싸우는 것 밖에 할 수 없는 내가 이제와서 조직을 벗어날 수는... 바보같은, 그렇게 한다면 나 혼자 배신자가 될 뿐이잖아... 자 방향할 시간은 없다. 나의 길은 싸움의



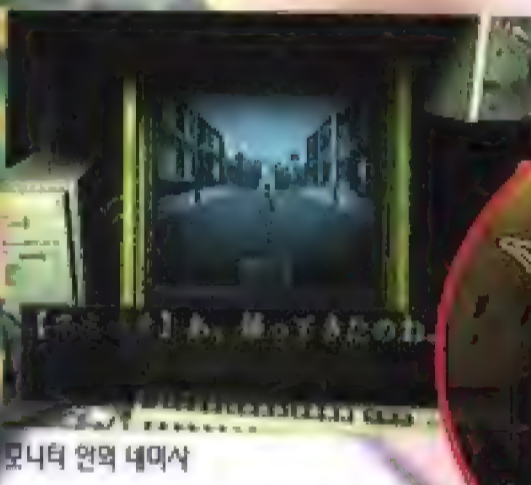
내게 꿈같은 여대지!

VISION QUEST 2
소꿉을 어루는 것들 (美, 5월호)

어느 빌딩의 안. 나는 괴상한 머리의 사나이와 이야기 하고 있었다. 오... 어디에선가 본사람 같은데... 아 맞다. 니시상관이군. 역시 내 짐작대로 저놈은 악당이었나!

사나이: 오래간만이군 유다. 또 네 힘이 필요해졌다...

유다: 모델도시개발, 착공 전의 쓰레기청소를 끝냈더니 이번에는 건설 중



모니터 안의 네미사



작은집고 머리 들!



역시 너는 어떤 옷이 좋아

길. 모든 해답은 전투가 알려주겠지. 자 목표는 관제실이다.

이곳이 바로 3층 관제실이다.

유다: 여기로군... ..홍. 숨어있는 것이냐. 악마여. 모습을 드러내라! 내 이름은 유다! 신의 옥좌에 모셔진 두려움을 모르는 사지의 이름을 이은 자다! 의의 이름으로 네게 싸움을 청한다. 너는 어떤 녀석이나.

악마: 나...나는... 원래... 전계의 바다에서 태어난 존재... 나를 다시 부른것은 누구냐... 마, 마니토... 의 주목을 끌 것은 누.. 누구냐...

유다: 마니토? 마니토 네트를 말하는 거냐?

원패: 마... 마니... 토... 마니토를... 부른 것은... 누구... 나...

유다: 아직 몸이 완성되지 않은 것인가? 이제 막 발생한 것으로도 보이는 데... 자 이것도 입이다. 각오해라.

보스 온페

컴퓨터에서 나온 녀석답게 주로 전격계 공격을 사용한다. 하하 넌 아직 나를 상대할 만한 정도가 아니군. 그렇게 좋아하고 있었는데 아니 이게 웬걸! 빈사상태가 되니까 무시무시한 그해피의 전체공격을 사용하잖아. 오 커전투도 다시보자. 뭐 보기보다 위력이 쫄진 않았지만 아군의 HP가 얼마남지 않았다면 위험했을지도 몰라.



유다: 생각보다 힘들었는데. 아직 완성되지도 않은 녀석이 이 정도라니... 하지만 이상하군. 아직 불완전한 이 녀석이 왜... 게다가 자꾸만 부르던 그 이름... 마니토...

컴퓨터: 마니토, 마니토 마니토 마니토

유다: 뭐야?

컴퓨터: 마니토, 마니토, 마니토 마니토...

유다: 헛 아직 살아있었군. 어디에 있는 거냐. 설마 컴퓨터의 안에?

컴퓨터: 마니토마니토마니토마니토마니토마니토.....

유다: 이런. 폭발할 생각인가! <폭발>

최미해지는 거의 30에 유다의 외침이 들렸다

유다: 이런 어서구니 없는... 여기에서 끝나는 것인가... 내 인생이...

하지만 대체 나는 뭐였지... 믿으면서 살아온 내 사는 방법은...무엇을 이루어낸 것인가...

아니야... 아직이다... 나는 아직...



유다의 작무

레드맨: 인간은 일생을 걸고 자신의 길을 걷는다. 그 앞에 구하는 것이 있다고 믿으면서. 하지만 그 길을 방해하는 사람들도 있다. 그런 사람은 길을 잃은 채로 짧은 삶을 마감하게 되는 거지. 길은 하나. 하지만 하나의 길도 걷는 사람에 따라 다른 길이 되어버린다. 카부토여. 공항으로 가라. 카의 전사는 아직도 방황하며 네가 오는 것을 기다리고 있다. 전사가 걷는 길을 더듬어, 네 답을 찾아내는 거다. 자 카부토여. 눈을 뜨고 공항으로 가라.

눈을 뜬 나에게 정신없이 말을 풀어놓는 두사람(한사람?). 도리없이 비전 퀘스트에 대한 이야기를 해주는 수밖에. 두사람과 레드맨의 정체와 마을에 닿치는 재앙에 대해 토의하는 도중 다시 사마나 네트에 새로운 연락이 떴다.

사마나네트: 소사이어티의 조직원에게 긴급전달. 아마미공항에 악마 원패가 재발생했다. 관계자들은 지금으로 집결하도록. 그리고 그 책임자에는 휘네간 소환사를 임명했다. 이상

방금 비전 퀘스트를 마친 내게 원패라는 이름은 다른 의미를 가질 수밖에 없었다. 자 공항으로...

공항에서

나는 네미사와 함께 공항으로 왔다. 그런데 안에서 지키고 있던 녀석은 우리를 동료로 알더군. 바보! 이런 어리석음이 동료로 보이냐. 하지만 그 녀석의 말에 의하면 휘네간도 여기 와 있는 것 같다. 망설일 수 없겠는군. 텔레비터로 알아낸 도중 알 수 없는 목소리가 들려지 뭐야. 무엇이 옳은지를 가르쳐 달라나? 네미사는 모르지만 나는 짐작할 수 있다. 그것이 방황하는 유다의 명혼이라는 것을.



그러니까 악마여니 먹고 있겠지

지하에는 아마미 베이로 가는 교통편과 쓰레기 하치장이 있지만 별일은 없는 것같아 2층으로 올라간 순간 네미사가 누군가가 우리를 보고있다고 말했다. 옥 나는 모르고 있었는데, 역시 여자는 감이 좋아. 2층방을 돌아다니다 보니 어느 한방에서 다시 유다의 목소리가 들렸다. 자기가 쓰던 물건이 있으니 쓰레기 하치장에 가보라나. 에게 뽀뽀이나 싶어서 다시 내려가 잘 찾아보니 유다가 쓰던 COM이 있더라고 거기에서 파워메모리를 빼서 핸드컴에 장비하니 악마를 12마리까지 모을 수 있게 되었어. 야호 기분 만점! 그 순간 다시 유다의 목소리가 들리지 뭐야.

유다: 자 이제... 내가... 이 세상에... 남긴 것은... 아무 것도... 없다... 이제 ...사라져갈텐... 하지만 젊은 사마나여 ...내가 ...어떻게... 살아야만...했든가를... 마지막에... 가르쳐... 주...

유다의 목소리는 사라졌다. 불쌍한 유다. 나는 약간은 가엾다는 생각을 하면서 3층으로 향했다. 통제실의 문을 연 우리를 맞이한 것은 원계의 모습이었다. 자 받아라 유다의 원수!!! 어라 이 녀석은 어디로 사라지는 것이지? 게다가 앞에 나타난 밤맛없는 녀석은... 이런. 휘네간이다.



주인일은 트럼본

휘네간: 흥. 이 정도의 악마에게 죽임을 당하다니... 유다도 겨우 그정도의 사나이였나.

네미사: 지금의 악마... 당신이 해치웠나요?

휘네간: 어라 너희들은 뭐냐. 무슨 용무지?

네미사: 당신이야 말로 땀하고 있는거죠? 이것도 팬덤의 계획과 관계있나요?

히토미: 바 바보!

휘네간:후. 우리들의 일을 알고 있는 거냐? 보기에 그쪽 녀석은 사마나같은데... 우리들의 존재와 계획의 일부까지 알고 있다니... 너희들은 쿠즈노하냐?

히토미: 쿠즈노하? 그게 뭐죠? 우리들은...

휘네간: 뭐. 관계없지. 죽어버리면 같은 것을. 이 휘네간을 만난 것이 운이 없었다고 생각해라.

네미사: 뭐야. 아마부터 잠난적이면서. 해볼려면 해봐!

휘네간: 후후후. 너희들 같은 꼬마들이 나를 상대할 생각이나?

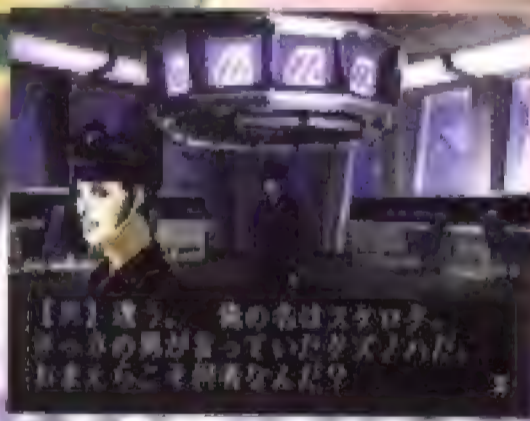
보스 카쿠엔과 바크조우시 아토노 카미 등 4마리

휘네간은 4마리 악마를 부르고는 사라진다. 아니 사람을 무시해도 유분수지. 옥 그런데 그다지 상대가 간단



하나는 물론, 일단 뒤에 있는 회복판
는 녀석이 있어서 벨로 공격이 먹히
지를 않네. 일단 가운데 녀석을 쏘려
느려 원충을 앞으로 끌어낸 다음 먼저
침리의 버렸지. 전체공격을 잘 사용
하므로 지금까지와 마찬가지로 전용
약복제도 필수다. 오른쪽의 원충이가
마법에 약하다는 사실은 이미 알고 있
겠지?

전투가 끝나니 휘네간의 모습은 보
이지 않았다. 녀석, 내 위용을 보고 달
아난 것이었군. 그런데 갑자기 웬 밥
맛없는 놈이 나타나 휘네간의 몸이 달
아나며 '다음엔 저 몸으로 할까?' 라는
말수없는 소리를 지껄이지 뭐야. 바로
이놈이 아까부터 우리를 지켜본 것 같
다. 녀석은 자기를 무스노하의 일원인
히토미라고 소개하더니 우리의 정체
를 묻더군. 뭐 그런데 대답할 말이 있
어야지. 녀석은 이 여자를 찾고 있다
며 사진을 보여주었어. 아! 이 여자는
최근 퀘스트 때 보았던 레이 레이호라
는 여자아니야. 하지만 그런 이야기를
지금 할 수는 없고... 그런데 그순간
리더에게서 전화가 왔어. 누군가와 계
약을 맺었으니 빨리 아지트로 돌아오
라더군. 스케로스는 우리는 적이 아닌
것 같으니 다시 만나지며 사라지고 우
리는 아지트로 발걸음을 옮겼어.



전역의 주인공?

동생을 구해라

리더는 새로운 해커집단과 계약
을 맺었다면서 핸드컴의 소프트
웨어 버전업을 해줄거라고
EL-115로 우리를 보냈다. 그
곳은 겉으로 보기에선 레디큐
리안이란 밥맛없는 디가 있
는 디스코텍이지만 실제로는
상당한 수준의 해커들이어
서 프로그램의 버전
업 관제로 앞으로 우
리를 도와주기로 했지. 하지만

이런 녀석들은 개인적으로 마음에 들
지 않아. 용무를 마치고 나오는데 런치
가 누군가와 말다툼을 벌이고 있었어.
보아하니 런치의 아버지인 것같은데
아버지를 저녀석이라고 부르다니... 무
슨 말버릇이람. 런치는 불임이 있다고
먼저 왔는데 그 순간 어머니에게서 토
모미의 상태가 이상하다며 빨리 와달
라는 연락이 왔어. 아니 사랑하는 내동
생이!! 두말할 것없이 집으로 직행!!



일찍의 베틀. 무장여객 뒤지자 앎을 정도의 심해를
계하고 있다

토모미는 마치 정신이 나간 사람처
럼 모니터만 바라보고 있었다. 확실히
정상이 아닌 상황. 아무리 말을 해도
대답이 없고. 그런데 고민하고 있던
내제 히토미가 말했다. 지금 이 상태
는 카부토가 비전 퀘스트를 하고 있을
때와 비슷한 상황이라고. 그 말을 들
고 모니터를 보니 페러다임X에서 마
술권을 관할하는 도중이었던 거야. 그
렇다면 히토미도 레드벤을 만나 비전
퀘스트를 받고 있다는 것인가. 황당해
하고 있는 나를 데리고 히토미는 생각
이 있다며 빨리 아지트로 돌아가자고
했어. 그 생각이란 바로 네미사의 힘
으로 페러다임X로 가서 히토미를 데
려오자는 것.



토모미! 오빠가 있다!!

...라고 시작하려는 순간 사마나 동
생에서 새로운 소식아...

-사마나네트- 시스템부로부터. 악
마 트레이드 시스템이 완성되었다. 페
러다임X내의 파트숍으로 이동했으니
사용을 희망하는 사람은 패스워드를

입력할 것. 설정 패스워드는 「TNX-
OVL」 이상

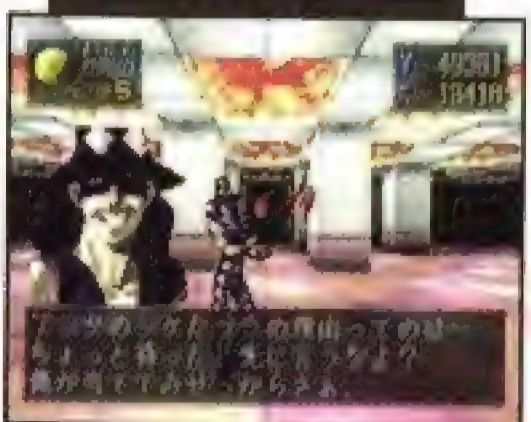
하지만 무슨 소식이 왔건 간에 동
생을 우선할 수는 없지. 재빨리 미술
관에 가서 전부터 수상하게 생각했던
돌고래 그림 앞으로 갔어. 아니 그런
데 그림 안에서 토모미의 목소리가...
그림앞에 다가간 순간 우리도 그림 안
으로 빨려 들어가야 말았어. 아 그
안에는 돌고래와 놀고 있는 토모미의
모습이 보였어. 여 토모미하고 부르며
열심히 뛰어갔지만 웬지 전혀 가까이
갈 수가 없지 뭐야. 도리없이 일단 그
림밖으로 나왔는데 그런 우리 앞에 어
상한 녀석이 나타났어. 이름은 자그
라. 그 녀석의 말에 의하면 동생은 제
속 그곳에 있으면 의식을 잃어 죽게되
는데 그것을 막고 싶으면 자기와 체스
를 하자는 거야. 옥 나는 체스라곤 전
혀 모르는데. 그런데 다행히도 잔짜
체스를 하자는 것은 아니고 체스 그림
안에 있는 자기집의 보드룸에 체스판
이 놓여 있는데 그곳에 3개의 말을 오
려놓으면 된다는. 하지만 그 3개의 말
은 내가 직접 가져와야 하는 것 같아.



그림 안으로...



게임이 끝수거 없다



이 녀석 비영로인기

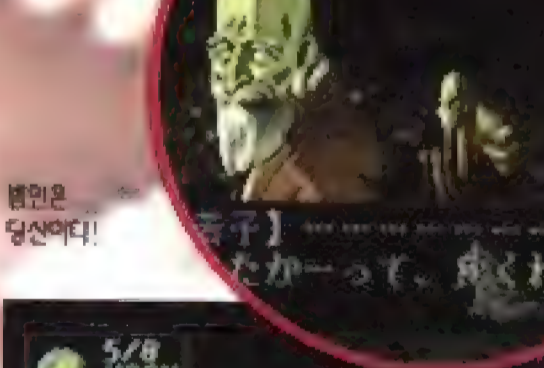
그 중 하나는 자기가. 나머지 2개는
다른 그림들 안에 있다는 군. 아마 다
큰 그림이라면... 아마 돌고래와 체스
그림 이외에도 또 안으로 들어갈 수
있는 그림이 있는 것 같아. 빨리 서두
르지 않으면...

거짓말쟁이들의 족제

일단 폭포그림 안으로 들어온 우리
는 폭포 위의 공간으로 가게 되었어.
말판이 있을만한 장소를 찾았지만 아
쉽게도 개문지서(開門之書)라는 것이
있어야 하는 것 같아. 안을 돌아다녀보
니 4명의 할아버지가 계시길래 개문
지서의 행방에 대해 물어보기도 했지.
그런데 모두가 추잡을 수 없는 말만
하는거여 끝제

- 우자(右利): 전용하고 나는 없어.
- 악자(悪子): 우자가 가지고 있지. 그런데 그 녀석이 건방증이 심해서...
- 천홍(泉紅): 나하고 협황은 없어
- 혈황(血黃) 악자! 그래, 악자가 가지고 있지. 나는 없어. 빨리 악자한테 가봐.

옥 헛갈리는군. 실죽은 아무도 없
다는 거 같아. 혹시 누구 한명이 거짓
말을 하고 있다고 가정한다면... 그
범인은 바로 이 사람이군. 그를 추궁
하니 좀 장난을 쳤을 뿐이라며 순순히
내어주었어. 이것
을 사용해 나
이트의 말
을 취득!



범인은 당신이다!



나이트의 말을 얻었다

다음 목표는 「스트레인지 에리어」로 갔지. 그런데 안에서 만난 괴상한 동물은 전혀 알 수 없는 이야기를 지껄이지 뭐야. 참 웃기는 녀석이로군. 그런데 이곳은 공간이 이상하게 연결되어 있어서 어디를 가도 끝이 나오지 않는 이상한 곳으로 수없는 워프존으로 구성되어 있었어. 워프를 잘못하면 다시 출발점으로... 으 미치겠군. 아 그런데 생각지도 못한 힌트가 있었던 거야. 분기점이 되는 곳 앞에서마다 아까 나왔던 녀석들이 힌트를 주는 거야. 그런데 말을 거꾸로 해서, 다시말해 '오른쪽'이라고 말할때는 '쪽른오'라고 말해주는 거지. 휴 헤갈렸잖아. 자 이로서 무크의 말 획득.

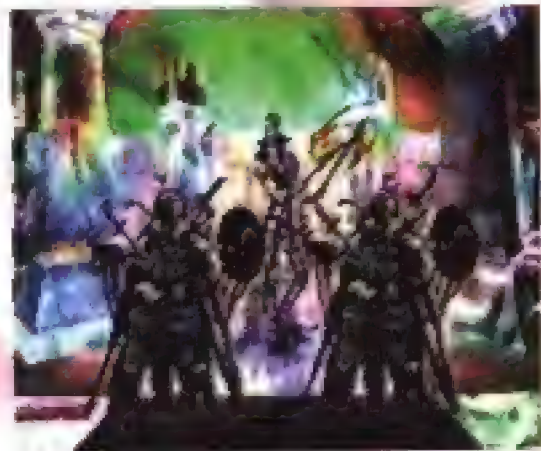
자 이번 2개의 말도 구했겠다. 왕가의 채스판 그림으로 들어갔지. 그런데 가다가 보니까 어떤 장기판같은 길이 있고 아무데나 밟으면 벽으로 튀어나와 버리더라고. 힌트는 본앞에 써져있는 한나디... '형의 말을 가다. 그 말을 들고 자세히 보니, 아차 바닥의 광판 무늬를 밟고 다니면 되는거였어. 드디어 비에코와의 재대면. 녀석은 자신의 비숍과의 교환조건으로 우리의 목숨을 달라더라고. 미쳤네. 가질란다!



왕관의 길

보스 지그라

스쿠기차, 타루카자같은 각종 보조 마법과 함께 침묵의 속삭임이 가장 큰 무기. 앞에 있는 악마들은 마법공격에 약하다.



보스를 처리하니 나머지 비숍의 말을 얻었다. 그리고 안쪽에 있는 보드룸으로 가니 가지고 있던 말판3개가 자동으로 세트되면서 채스메이트.



채스메이트

자 이번 동생을 구하러 다시 돌고래에게로 가자. 그런데 그림앞에 있던 꼬마가 돌고래는 머리가 좋아서 거짓말을 잘한다고 하더군. 나도 그 정도는 알고 있던 말이야. 자 다시 그림

안으로... 역시 생각대로 동생은 돌고래에게 완전히 흡여있었다.

토모미: 아하하하... 후후후...

돌고래: 그래요, 토모미양. 쓸데없는 세상일은 다 잊어버리는 것이 좋아요.

토모미: 그래... 이곳에 있으면 아무 걱정도 없어... 살업도... 싫어하는 것도...

히토미: 토모미양, 어떻게 된거지? 네미사: 적것은 ... 토모미양의 혼이야. 혼이 이곳에 갇혀있으니까 현실 세계에서는 죽은 것처럼 된 거이지.

돌고래: 쿨쿨! 당신들은 어떻게 이곳으로 들어온거요?

네미사: 저 돌고래... 저녀석이 토모미의 혼을 붙잡고 있는거야. 하지만 저 녀석은... 레드맨이 아니군. 단순한 악마일 뿐이야.

히토미: 당신 토모미를 어떻게 할 생각이요? 그 아히의 혼을 돌려줘요.

돌고래: 쿨쿨! 토모미는 스나피의 친구가 되었어. 그렇게 말했다고.

히토미: 토모고 정신차려

토모고: 오빠, 히토미씨, 아니 왜 이곳에?

히토미: 정신차려. 여기는 와서는 안 되는 곳이야. 우리들과 함께 돌아가자.

토모고: 돌아가겠다고 이세계에서? 싫어. 나는 돌아가지 않아.

히토미: 왜? 어머니가 걱정하고 계셔

토모고: 아냐야. 어머니가 걱정하는 것은 수험일 뿐일걸. 내 고민따위는 아무 것도 알아주지 않아. 하지만 스나피는 달라. 내 기분을 알아주는 걸. 스나피라면 안심할 수 있어.

네미사: 안됐잖어. 완전히 악마에게 빠져버렸는데, 이대로 두면 두번다시 눈을 뜨지 못하게 될거야.

스나피: 자 이번 알았요? 이것은 토모미짱이 원한 것이라는걸.



토모고는 완전히 속은 상태

이 세계에는 토모미와 같은 기분을 가진 사람이 많이 있어요. 더 많은 혼을 모을 수 있죠. 당신들에게 방해받지는 않아요.

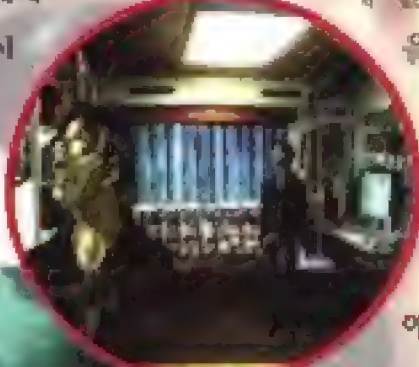
보스 스나피

이 녀석의 주무기는 꼬리치기와 후후후마법. 그리고 자장가. 그렇게 특별히 강한 공격은 없지만 계속 자기에게는 마법이 통하지 않는다고 경고하더라고. 거기서 직감했지. 이녀석 일간을 속이려 하다니. 내 계속적인 마법공격에 녀석은 콧방귀를 끼는 듯했지만... 속으로는 잔뜩 맛고 있었던 모양이야. 금방 사라지더라고. 역시 인간은 만물의 형상!



네미사를 알고있다

스나피가 죽자 토모고는 제정신으로 돌아와 사라졌고 우리도 아지트로 돌아왔어. 돌아온 순간 레드큐리 안에 계시 새로운 프로그램이 완성되었다며 한번 오라고 하더군. 하지만 일단은 동생의 무사함을 확인하는 것이 순서겠지. 집에 돌아와 토모고의 건강한 모습을 보니 안심. 하지만 아버지의 상태가 약간 이상해 보이는것이 마음에 걸렸다. 일단 집을 뒤로하고 나오는대 갑자기 누군가가 나타났다.



아버지도 이젠...

네미사: .. 아 뭐지?

???: 후후후 후후후후...

네미사: 뭐야 이 녀석

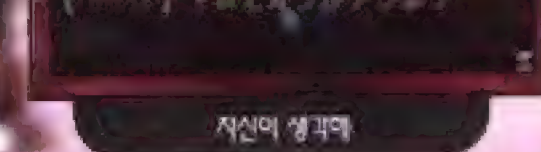
???: 후후 네미사 발견했

다...

네미사: 나 나를 알고 있

다니...

???: 후후... 이 철의 몸이



네미사: !? 이 느낌... 이것은...
당신... 정말 무위스?
히토미: 무위스라면 천체학박물관에서 내 몸에 붙었던...
네미사: 어디로 꺼졌나 했더니 설마 그런 몸을 만들었다니... 하지만 당신이 왜 네미사를 알고 있는거지?
무위스: 네미사... 설마 너까지 지상에 나와있었다니... 우리들이 위험...에만 없다면...

보스 무위스
기계의 몸이기 때문에 시 마카, 다이나 브라스트같은 독자기술과 메기등 천마같은 마법을 병용한다. 기계의 힘이 마법을 쓰다니... 그리고 좋은 마법 통하지 않는다는 점에 유의. 직접 공격과 전격계 마법이 주효하다.



무위스: 바 바보같은... 지난번에 싸웠을 때보다 훨씬 강하다... 용서 못해... 역시 너는 제거되지 않으면 안된다. 너는 우리들의 주인의 위협이 된다. 우리들의 위협이 된다.

네미사: 도망!? 거의 끝이었는데.
히토미: 하지만 지금 그 악마, 네미사를 알고 있었을가?

네미사: 분명 나를 가둔 놈과 관계가 있을거야. 그렇게 밖에는 생각할 수 없어. 겨우 꼬리를 잡았는데. 꼭 붙잡아 주겠어. 가자 카부토.

히토미: 대체 어디로 간다는 거야? 아 저길 봐.

네미사: 저것? 아니 뭐가 떨어져 있는데. -급속조각-



이 모습은...

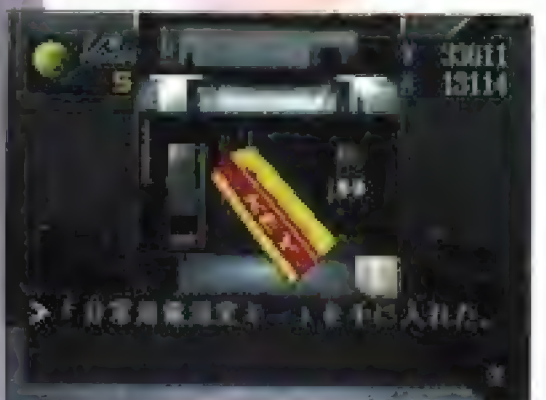
히토미: 아마 무위스의 몸에서 나온 것일테니 이것의 출처를 조사해보면...

네미사: 과연 히토미, 대단한데. 자 모두에게 보여주러 가자.

모두와의 토론 결과 그 부품은 레온자동차 공장에서 나온 것이라는 결론을 내렸어. 그래서 머두는 유양도에 있는 레온 자동차 공장으로. 공장 안은 전원이 꺼져서 매우 어두웠고 우리는 팀을 나누어 일단 전원을 켜기로 했지. 열심히 돌아다니다 보니 엘리베이터를 발견했지만 전원때문에 작동 불능. 겨우 주 전원실을 발견해서 리더와 함께 전원을 올리는데 성공했지. 그런데 종업원실에 의하면 로봇같은 것이 위로 올라갔다는거야. 분명 부위스트겠지. 차 기다려라. 그런데 거기에 나타난 것이 바로 레이레이호. 공장의 전원을 끈 것은 그녀로 악마가 나오는 것을 막기 위해서였다나봐. 미안하긴 하지만 전원을 켜면 대체 어떻게 위로 올라가려는 생각이었지? 여자는 하나만 알고 들은 모른다니까. 사정을 이야기하니 그러면 당신들이 처리하려져 사라져버렸어. 일단 2층으로 올라갔는데 사방 태두리에는 이상하게 악마가 등장하지 않아서 다니기가 좋았어. 하지만 구멍에 빠지면 1층으로 떨어져 버리니 조심해야겠지. 2층 반대쪽에서 제2 엘리베이터를 발견했는데 직동을 안하더라고. 이 엘리베이터를 사용해야 4층에 갈수 있을 것 같은데... 도리없이 3층으로 갔지. 3층의 길에서 비상용 전원실키



전원을 올린다



이것이 비상용 전원실 키이다

를 주어 3층의 전원실 앞에서 사 용했다니 제2 엘리베이터도 사용가능하게 되었어. 자 4층의 모니터 불으로...

무위스: 구구... 쫓아온거나 네미사. 역시 너는 우리들을 멸망시킬 생각이구나. 네 존재는 우리들의 주인에게 있어서 위협이 된다. 이번에는말로 너를 없애주지.

네미사: 위협, 위협이라니 실례로군. 네미사가 위협이 될지 어떨지는 너하기 나름이야. 무위스. 너는 왜 나를 알고있지? 네미사를 가둔 녀석을 알고 있는거야? 네 주인이란 사람이 네미사를 가둔 것인가?

무위스: 엉? 무슨 말을 하는거지? 우리들과 주인님을 잊었다는 거냐?

네미사: 너희들이라니? 나와 관계가 있냐? 아 정말. 이제는 질렸어. 모두 이야기해줘. 넌 대체 왜 나를 알고 있는 거지?

무위스: 기억을 잊었나... 아니면 곧 눈뜰 것인가... 네가 소멸하면 답은 하나가 된다. 죽어라 네미사... 그것이 내 대답이다.

보스 무위스

지난번보다 훨씬 멋있어졌다. 패배의 설움을 받고 많이 노력했다 보지. 특징은 지난번과 거의 같지만 마초반에 전투 프로그래밍(아기라고. 메기도...)을 로딩하느라 당분간 공격을 안할 때가 찬스. 무차별 공격을 베풀어 HP를 줄여놓자.



무위스: 가가...구구... 이 몸을 가지고도... 너를 이길 수 없다니...조 좀 더... 좀더 좀더 큰 힘음... 손에 넣어...

네미사: 헛. 또 사이버 스페이스 안으로 도망쳤군. 이번에는 놓치지 않아.

무위스를 따라 들어간 곳은 바로

패러다임X의 VR투어즈안이었다.
네미사: 뭐지, 이 느낌... 땀가가... 내 안으로 들어온다? 잠깐 뭐지? 싫어...! 뭐야 이 녀석. 여기는... 어디지... 무엇을... 대체 무엇을 하는 거야? 싫어 그만둬 사라져 줘. 뭐야 지금... 이것도 무위스의 짓인가. 그렇다고 하면 대체 무슨 속셈입니까! 빨리 쫓아가자.



대체 배경의 이 사람은...

무위스 구구 기기 구구
네미사: 여기 있었군. 무위스
무위스: 네미사 여기까지 쫓아온 것이냐

네미사: 이것은 네 덕택이야 무위스. 네가 히토미에게 옮겨갔을 때 내게도 이 힘이 생긴 것이니까.

무위스: 구구... 기억을 잃었다는 것은 사실인 것같은. 그 능력은 우리들이 태어날 때부터 가지고 있던 것이다.

네미사: 우리들... 잠깐 기다려. 네미사도 너희들과 같다고 말하려는거야?

무위스: 하하 내 최후를 지켜보러 온 거냐? 너는 멸망을 관리하고 있는거야... 하지만 나 하나뿐만이 아니다. 제2 제3의 내가 반드시 너를... 그리고 마니토는... 마니토는...

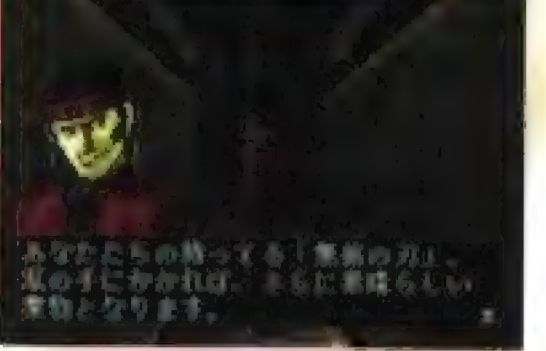
네미사: 무위스!! 아직 듣고 싶은 것이 있어! 무위스!

히토미: 아마 사이버 스페이스로 들어오는데 힘이 다해 버린걸거야.

네미사: 이런...! 무슨 꼴이지. 겨우 실마리를 잡았는데.

히토미: 하지만 네미사, 무위스는 네가 갈려있었던 입을 몰랐던 것이 아닐까? 혹시 다른 무엇인가가...

네미사: 알고 있어. 녀석은 네미



무위스의 직후

사의 무엇인가를 알고 있었어. 내가 누구인가도.

히토미: 기억을 잃었다는 것 정말 알까?

네미사: 그런 일이 있을리 없지. 나는 나야. 자 일단 이 세계에서 나가자.

공포의 조직 랜덤

현실세계로 나간 우리들을 기다리고 있었던 것은 레이 레이호였어. 그녀는 우리에게 랜덤과 계속해서 싸울 생각이라면 자신들의 감찰관인 마담 강코를 만나보라고 하더군. 그녀는 지금 업바전에 있다면서, 우리는 랜덤에 대한 정보를 얻기 위해 일행을 먼저 아지트로 보내고 업바전으로 갔어. 업바전에서 만난 강코는 우와 눈이 번쩍 뜨일만한 미인이었다. 그래 이 정도는 되어야 나하고 어울리지... 이럴 줄 알았으면 혼자서만 오는 건데. 애йт 실수다. 하여튼간 그녀의 말에 의하면 랜덤은 세계적인 조직인 것같아. 아니 그런 녀석들이 왜 이런 곳에 와서 쫓기는 걸까. 뭐 그들의 행동은 전혀 악을 초월했다느니 하는 어려운 이야기

를 하고 있지만 내게는 소리에 경이까지. 마지막에 헤어지면서 무명의 검(無銘の刀)이란 것을 주며 이것을 가지고 업바전의 주방장을 찾아가라고 하는거야. 그곳에서는 악마와 칸을 합성시켜주는 곳이었는데 현실에 따라 상당히 강력한 힘이 만들어 진다니 많은 도움이 될것 같아.

집인유이치

리더의 연락을 받고 아지트로 돌아오니 휘네간의 도전장이 와있었어. 자신과의 결판을 내기 위해 아마미 베이로 오라고. 그런데 그 연락을 받은 유이치가 혼자 그곳으로 간 것같아. 아바보같은 녀석. 도리없이 총출동이다. 아 그런데 그때 레티큐리 안에게 세 프로그램이 완성되었다는 연락이 왔다. 아마미 공항의 지하에 있는 아마미 베이로 가는 모노레일 앞에서 출발 준비를 하고 있는 우리들에게 전화가 왔어. 유이치가 죽어 있으니 딴 생각하지 말고 나하고 네미사 둘만 오라고. 도리없이 다른 멤버를 뒤로하고 우리는 전철을 탔지.

이제는 구출됐지만 여딘가 약간 이상한 느낌. 뭐 충격때문에 그리겠지 뭐.



근도라는 녀석을 당겨야 움직인다



이런게는 다들임이다

지워진 ID

우리는 모두와 합류했는데 식스가 유이치를 자꾸만 쫓았어. 그런 식스를 말리자 유이치는 화가나 짐으로 들어가 버렸고 유이치도 쉬었다면서 자기집으로... 이런 고생해서 구출했더니 이게 무슨풀이람. 아지트로 돌아오는 나는 충격적인 소식을 발견했어. 내 ID가 소거되어 버렸다는 거야. 이런 난 이제 어떻게 살아가지? 리더는 아마 녀석들의 소행일거라면서 자신들이 ID관계를 조사할테니 나보고는 빨리 식스를 데려오라고 했어. 발등에 불이 떨어졌으니 신속하게 니카미몬 동쪽에 있는 식스의 집으로 가서 제발 돌아와 달라고 빌고 있었는데... 어라 뭐가 상황이 이상한데... 이런 식스도 페러다임X의 악마에게 홀려 있었던 거야. 아마도 장소는 VR호러하우스가 인 듯한데. 일단 아지트로 돌아가 리더에게 보고를 했어. 그런데 런치에 의하면 이 현상은 요즘 만연되고 왔는 괴질환이라는 거야. 아니 그러면 더 많은 사람이 악마에게... 리더는 자기들도 상태를 보겠다면서 우리에게는 ID-115로 가라고 하더군. 드디어 밖으로 나가려는 찰라. 밖에서 야간의 팔다름이 있었어. 그 주역은 런치와 아버지. 이야기를 듣자하니 지난번에 런치가 가지고 왔던 칩과 관련된 이야기인 것같아. 런치의 아버지가 불쌍해

지는 느낌. 우리는 레티큐리 안에 세기 위조(ID)를 받은 다음에 다시 식스의 집으로 갔지만 리더는 방법이 없다면 서 고민하고 있었고 우리는 전가의 보도를 사용하기위해 아지트로 돌아왔지. 자 출발. VR호러 하우스로 각인하자.



식스도 어떤 꼴이



런치는 아버지의 사이가 안좋은듯 하다



새로운 ID를 입수

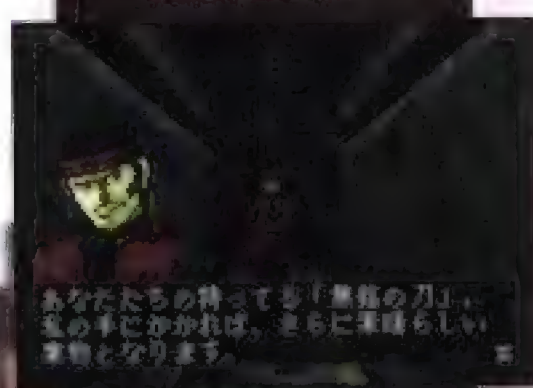
누이누이누이

버추얼 하우스 안에는 팬 기분나쁜 점수 할아버지가 우리를 맞았다. 점수: 버추얼 호러하우스에 집 오셨습시다 당신도 인간의 마음의 암흑을 엿보러 오셨습니까? 누구나의 마음에도 있는 잊혀진 기억. 하지만 때때로 그런 기억에는 마가 깃들게 됩니다. 마가 깃들어진 기억은 마음의 그늘에서 크게 자라, 마침내.. 악마가 되는거죠. 그런 바보같은 하면서 웃으시겠습니까? 하지만 원래 마라는 것은 마음속에서 사는 것입니다. 그 증거로 자 이 건물에도 이렇게 악마가 탄생해 버렸습니다. 무서운 일이지...

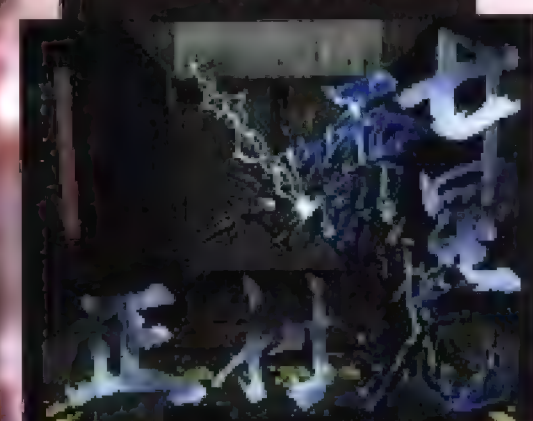
점수의 형: 이번에 악마를 쫓게 된 것은 어떤 소년입니다. 뭐 간단히 A급



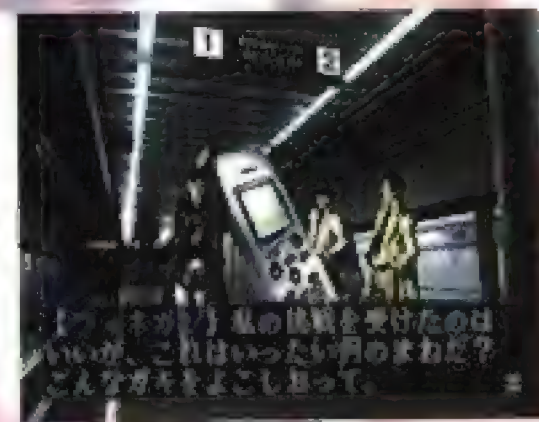
전작보다 훨씬 미안어진 공포. 다들 생명수출이러도 받았나



이 사람이 주방장



자 클립성이다



들어서면 오라고?

도착한 아마미 베이는 13층 건물인데 현재 다닐 수 있는 곳은 5층과 13층뿐. 그런데 누가 곤돌라의 전원을 내려놓아서 13층의 목적지로 가기위해서는 곤돌라의 전원레버를 모두 올리지 않으면 안되더라고. 힘들게 전원을 올리고 다니는데 엘리베이터 앞에서 유이치의 모자를 발견했어. 기다려라 유이치 내가 간다. 드디어 도착한 13층에서 우리를 기다리고 있던 것은 휘네간. 그는 사마나의 명예를 걸고 싸우자며 나와 1대1의 대결을 벌이자고 했어. 하하 내가 겁낼 것같아. 네미사를 빼고한 전투에서 나는 멋지게 승리했지. 그는 이것이 자신의 진짜 힘이라고 생각하지 말라며 도망쳤지만 흥. 진 주제에 말이 많군. 결국 유



집중공략

아마도 하곤, A군에게 생겨난 악마는
 고요하게 모습을 바꾸어 이 건물에 숨
 어들었습니다만, 드디어 그를 붙잡아
 버렸습니다. 아 불쌍한 A군은 과연 악
 마에게 혼을 빼앗기게 되는 것일까요?
 그러면 A군의 기억의 세계로... 언제까
 지 A군이라고 부르는 것도 재미없군요.
 그러면 가령, 그의 이름을... 신고군이라
 고 해 두지요.

히토미: 아버지: 신고군이라면...
 접수의 형: 당신들의 친구와 같은
 이름이요? 뭐 세상에는 같은 이름을 가
 진 사람이 집합만큼 많이 있으니까요.
 자 안으로...

접수의 아버지: 혹시 당신이 사
 람이 좋아서 신고군을 구하고 싶다면
 이 건물 안에 있는 기억의 방을 찾아보
 십시오. 내가 가르쳐 드릴 수 있는 것은
 한가지의 힌트 뿐입니다. 기억에 잠든
 음. 알겠습니까. 소리를 찾으세요.



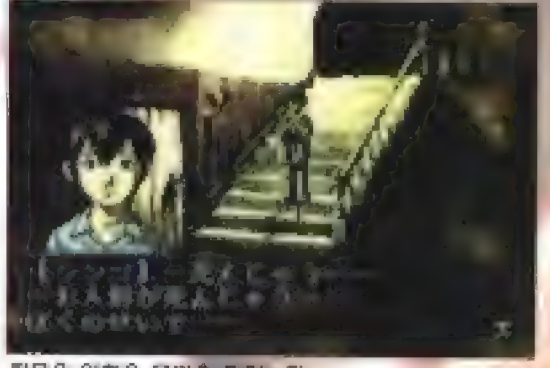
397쪽 앞방에 도착

친구를 그냥 내버려 둘 수는 없지.
 우리는 좋은 결실을 했어. 안에 있는
 것은 3개의 방. 우선은 가운데 있는
 방으로 들어갔지. 그 방엔에는 함정이
 많아 그 곳에 떨어지면 지하로 떨어지
 게 되어 있었어. 지하로 떨어지면 다
 시 1층으로 올라와서 재도전. 그런데
 길을 찾는 방법이 있더라고 올바른
 출구는 모든 방의 왼쪽 상부에 위치해
 있으므로 그쪽을 집중적으로 찾으면
 쉽더라고. 하하하. 각각의 방의 안
 쪽에는 신고가 어떤 여자애와 함께
 있고 우리가 이야기를 걸면 사라
 지는데 아무래도 이야기를 종합
 해 보니 신고에게는 본래 누
 나가 있었는데 자신의 누나를
 살수로 수제한 것 때문에 상당
 한 죄책감을 느끼고 있었던 것
 같아. 정상적으로 클리어하게
 되면 방안의 오르골
 에서 음악이 울리면
 성공. 3방의 오르골
 에서 모두 소리가 울리게 되자

우리는 빛층으로 올라갔지. 로비에 있
 는 거울 앞에 서니 오르골 소리가 기
 억이 난다는 소리가 나오더니 문이 열
 렸어. 드디어 식스가 있는 곳을 찾아
 내고야 만거야.



어소녀는 누구?



픽업은 인형은 무엇을 뜻하는가

여자애: 너무해 신고. 나를 잘못 잊
 고 있었지.

신고: ...

여자애: 신고는 언제나 우나와는
 줄곧 함께야.. 라고 말했었잖아. 그러면
 서 완전히 잊어버리다니. 에리카는 배
 신당한 기분이야. 역시 인간은 잊어져
 버린 사람은 잊어버리는 것일까.

신고: 그렇지 않아...

에리카: 거짓말. 나를 가두었던 것은
 신고였잖아. 에리카는 잘못 신고의 마
 음 어두운 곳에 있었는데... 하지만 이
 제는 됐어. 지금부터 신고는 언제까지
 나 나와 함께이니깐.

신고: 하지만 이곳은 ... 진짜 세계
 가 아니야. 누나도... 어떤 살아있지 않
 고...

에리카: 아니. 이 세계에서라도 살 수
 있어. 단지 신고가 모를 뿐이지. 그리고
 신고의 진짜 마음을 아는 것은 나밖에
 없잖아. 강한 척해도 정말은 무서움 잡
 타고 외로워하고... 하지만 에리카와 있
 으면 그런 무리할 필요 없잖아. 누구
 지? 당신들이군. 신고를 데릴러 온 사
 람은. 하지만 안돼. 신고는 줄 수 없어.
 신고는 평생 여기에 있을거야.

히토미: 어떻게 하지, 코우지. 유령
 일지는 모르지만 그래도 식스의 누나...

네미사: 아니야. 이 아이는 그런 것
 이 아니야. 나는 알 수 있어. 이 아이는

만들어진 영혼... 마음 속에 있던 생각
 이 모습을 바꾼 마...

히토미: 그것은 여기의 안내가 말
 했던...

네미사: 식스의 마음에 있던 추억이
 악마로 모습을 바꾸어 나타난거야. ...

에리카: 당신들만 없어져 버리면
 신고는 나와 함께 있을 거야. ...신고,
 너는 여기에 있어. 누나가 너를 지켜줄
 테니까. 당신들 따위에게 신고는 넘겨
 주지 않아! 와라. 밤의 마물들!! 고기!
 루게어에! 바그스! 아무도 오지 않아...
 모두 마음의 소리에 당한 것인가... 그
 래.. 나 혼자.. 하지만 신고는 넘겨주지
 않아!



어긋아 떨어진

보스 에리카

총은 안 통함. 어린애 모습답게 하
 테나 박스를 사용하지만 별 효과는 없
 다. 마란카린, 마하부후라 등의 마법
 을 사용하지만 부하들이 오지 않아서
 인지 별 소용이 없다. 비교적 간단리
 이길 수 있었다.



식스: 나는 잘못 누나를... 잊고...
 그런 심한 일을 한 것은 나였는데...

히름: 자 식스군 들려요?

식스: 엇 누구...

히토미: 누나는 더이상 현실세계에는
 없지만 당신의 마음 속에는 있잖아요?
 식스: 하지만 나는 누나를...

히토미: 아마 누나가 그렇게 무서
 워했던 것은 당신의 마음이 만들어 낸 잘
 못된 모습... 형상은 아니라도 좋으니
 가끔 기억해주면 분명 진짜 누나의 모
 습으로 돌아올 것이라고 생각해. 언제
 나 당신에게 상냥했던 진짜 누나의 모
 습으로... 그렇지?

식스: 그래... 나도 좀더 누나를...
 고마워...



소말어는 에리카

우기일발

우리는 다시 현실세계로 돌아왔어.
 그런데 식스도 보기보다 불쌍한 녀
 이었던군. 그런 과거가 있었다니. 우
 리는 다시 식스의 집에게서 그의 무사
 함을 확인하고는 본격적으로 돌아왔어.
 신지의 조사에 의하면 아무래도 도시
 에 번지고 있는 질병의 전제는 패리나
 임X인것 같아. 환자들이 거의 패리나
 임X를 옮기다가 발병한다는 소식이기
 든. 대체 이 질병과 팬텀소사이어되는
 어떤 관계가 있는 것일까. 그런데 집
 자기 밖에서 괴상한 일기적아...

여자: 어머. 발각되어 버렸군.

리더: 샐레 누구신가요?

여자: 후후. 어떤 트레이너가 하지
 트라고는 생각하지 못했어요. 찾느라 고
 생했습니다. 내 이름은 마요네. 귀찮은
 마리를 처리하기 위해서 찾아왔습니다.

히토미: 편찮?

리더: 과연 ... 겨우 계획이 움직이
 기 시작한 지금 패리다임X의 비밀을 들
 커서는 곤란하다는 것인가.

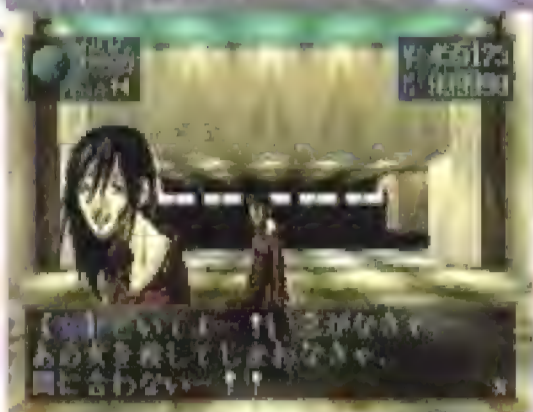
마요네: 바로 그렇습니다. 역시 생
 각 이상으로 깊이 개입되어 있는 것같
 군요. 모처럼이니깐 화려하게 폭사시켜
 드리려 했습니다만 이렇게 되니 도리가
 없죠. 내 손으로 보내드리겠습니다.



여자들은 더 엄중보고 있었

마요네는 이제 시간이 얼마 남지 않았다는 말을 하면서 죽어갔다. 무슨 뜻일까? 그때 식스가 돌아와서 재회를 기뻐하는 것도 잠시 런치가 트레일러의 연료탱크에서 폭탄을 발견했어. 이 런! 아까 그 여자의 짓이군. 독한 여자라고 생각하면서 도망치려던 순간 식스가 용감하게 나섰다. 자신이 폭탄을 분해할테니 다들 피하라고, 아니 편일이지. 겁장이 식스가. 우린 그 용기에 감복해 리더와 식스만을 남기고 전원 대피. 밖에서 초조하게 기다리던 우리가 폭발소리에 놀라는 순간 트레일러는 불꽃을 뿜고 달려나왔어. 거기 끝이 되어 나온 식스와 리더. 분해에 실패해서 떼어만 놓고는 도망나왔다 나 뭐라나. 역시 알아줘야 한다니까.

쥬스 판매대 방향에서 밀터뜨린 것같다더군. 그 한층 찾아서 문을 여니 열쇠가 있었어.



막연했던 서랍



어곳에 열쇠가

자 그것으로 창고에 들어갔지. 창고안의 문은 3가지 색으로 나뉘어 있는데 레버를 당길에 따라 문이 열리고 닫히는 구조였어. 그런데 한번에 당길 수 있는 레버는 2개. 과연 어떤 레버를 당겨야 할지... 아 그런데 어떤 어서씨가 힌트를 주지 뭐야. '키미도리'라고. 키미도리라면 노랑과 녹색. 어라 레버는 빨강, 파랑, 노랑인데... 아 노랑과 파랑을 합치면 초록이 되지. 그러니까 노랑, 초록을 당기면 되겠군. 자 길을 따라서 창고2로 들어갔지. 이곳은 레버가 파랑과 노랑밖에 없다고 해서 편할 거라고 생각했더니 흑 착각. 빨간 문이 있지 뭐야. 아무래도 어딘가 비밀 창치가 있겠지. 역시 예상대로 노랑 레버를 당기고 돌아다니니까 빨간 문을 여는 레버를 발견하게 되었어. 안쪽으로 들어가니 지하로 가는 엘리베이터가 있었어. 창고의 지하는 마치 무슨 연구실 같은 분위기. 도중에 만난 연구원은 우리를 실험동물 취급하더군. 그곳에서 드디어 아버지를 만났지만 아버지는 나를 전혀 알아보지 못했어. 아버지 죄송해요 정의의 어퍼컷 한대! 아버지를 적당한 곳에 숨겨두고 계속 안으로 전진한 나는 냉동 보관소란 곳을 발견했어. 아무래도 위에서 난동을 부린 사람들은 이곳에서 탈출한 사람들 같아. 우리는 이곳의 장치를 멈추려고 했지만 패스

워드를 불러 고생하고 있는데 뒤에서 갑자기 그럴 땐 이렇게 하는 거라면서 갑자기 모든 전원이 끊어졌어. 그는 바로 지난 번에 만났던 스케로크였던 거야. 주철인을 파괴했다나. 모는 이곳이 월드슬림용이라면서 지지도 방의 원인을 조사하러 왔다면서 좀더 자세한 일을 알고 싶다면 아카네 시의 PC에 장착되어 있는 크립트칩에 대해 알아보라고 하고는 사라졌어. 과연 크립트칩과 기병사이에는 어떤 관련이 있다는 것이지?



아버지를 찾다



전원공격을 상당히 좋아하는듯

크립트칩의 비밀

아버지를 집에 모셔다 드리고 우리는 아지트에 모여 크립트 칩에 대한 토론을 시작했지. 마침 지난번에 런치가 떼어놓은 크립트칩이 있어서 그것을 분해해 보기로 했지. 자 분해, 뭐야 별로 이상한 것도 없잖아 라고 생각한 순간... 갑자기 칩의 한카운트가 빛나기 시작하더니 분홍색의 새란기도 하고 별레갸기도 한 것이 하늘로 날아가지 뭐야. 나는 너무 놀랐지만 그것을 본 것은 나, 마네사, 유이치 뿐이었어. 일반인의 눈에는 보이지 않았던 거야. 아차 그런데 왜 유이치에겐 그것이 보였을까? 하지만 나는 칩의 비밀이 너무 궁금해 일단 그 의문을 접어두고 칩의 비밀을 캐내기 위해 모두 함께 아르곤 정공으로 잠입하기로 결정했다. 문은 런치의 특제 디코더로 무사 통과. 우리는 일단 크립트칩의 생산 라인을 찾기로 했지. 1층

에만 4개의 생산라인이 있는데 하나만 제외하고는 모두 2층의 관계실에서 문을 열어 주어야 하더라고. 2층에는 각 생산라인들의 관계실과 입실 관계실이 있는데 입실관계실에서는 A, B통로의 개방을 담당하고 있더라고. 결국 모두 시험해 본 결과 크립트칩의 생산라인은 A통로를 개방한 다음에 들어갈 수 있는 1번 생산라인이란 것을 알았어. 하지만 그곳에서는 삼을 조립하는 것일뿐 코아를 생산하는 곳은 아니라는것을 확인. 대체 코아는 어디에서 만들고 있는 거지?



은의 대개 이게 뭐냐



이곳을 찾아야 한다

???: 코아는 여기에서 만드는 것이 아니다. 아르곤 소프트에서 보내오는 거지.

식스: 누 누구냐.

런치의 아버지: 이런 곳에서 뭘 하는거냐. 어떻게 들어온 거지?

런치: 헛, 너 그렇군. 드디어 알았다. 너도 조직의 일원이었다는 거로군.

런치의 아버지: 조직? 그래, 너의 둘이 여기 온 이유는 나와 같구나.

네미사: 같다? 대체 무슨 소리요?

런치의 아버지: 너희들은 크립트칩의 비밀을 조사하러 왔잖지. 지금 벌어지고 있는 병의 원인으로서는...

런치: 너, 거기까지 알고 있었으면서 왜 지금까지 잠자코 있었지!

런치의 아버지: 내가 그것을 안 것은 최근이다. 전부터 알았다면 잠자코 있지는 않았어.

런치: 글썽! 어차피 너는 사람을 배신하고 공장의 잡안 분이 된 비겁한 사나이잖아. 그런 너때문에 어머니는, 어

워기일발 007!

아버지의 이상

우리는 새로운 아지트를 유양도에 있는 창고로 정했어. 자리를 잡고 개리타임X에 대해 연구에 들어가려는 순간 전화가... 이럴 때의 전화는 항상 안좋은 소식이던데. 역시 예감 착중. 토모미의 전화있는데 아버지가 정신이 이상해져서 아카네움에서 난동을 부리고 있다는 거야. 열 사람들과 함께. 심지어 토모미도 알아보지 못한다더군. 아버지 용돈이 너무 적다고 정신이상음.. 어머니 그러니까 용돈을 충분히 드려야죠. 아니면...? 나는 일단 네미사로 아카네움로 갔어. 그곳에는 마치 정신이상인 듯한 많은 사람들이 돌아다니고 있었지. 난동이라기보다는 요즘 유행하는 병에 걸린 것같이 보였어. 악마에게 혼을 빼앗기는 병. 나는 필사적으로 아버지를 찾았지만 어디에도 보이지 않지 뭐야. 일하는 사람을 붙잡고 물어보니 사람들은 창고쪽에서 온 것같은데 위험할 것같아 창고문을 잠근 뒤 열쇠를 잊어버렸다나. 아니 아저씨 그렇게 무책임한 말을. 네미사가 물어본 결과 아무래도



집중공력

런치의 아버지: 너는 이 공장의 이야기를 하고 있구나. 확실히 나는 그때 많은 사람들을 배신했다. 하지만 그것은 결코 돈이나 지위에 눈이 멀어서가 아니야.

런치: 그러면 무엇때문이었지?
 런치의 아버지: ...너와 네 어머니의 생명을 위협받았기 때문에.. 도리가 없었다. 녀석들은 협력을 하지 않으면 너희들을 죽이겠다고 했었어. 나는 대단히 고민했지만 결국 녀석들의 말을 따를 수밖에 없었다. 그렇다고는 하지만 산장이 악한 네 엄마에게 걱정을 끼치고...

런치: 그런... 나와 엄마를 위해서...
 런치의 아버지: 하지만 존노스케. 오해 아버지는 두번 다시 같은 실수를 되풀이하지는 않는다. 나쁜 녀석들의 말에 따르게 되면 나쁜 입밖에는 일어나지 않으니...

리더: 실례합니다만 이 공장에서 무엇을 조사할 생각이었습니까? 적어도 이곳에서 일하고 있었다면 대부분의 일은 이미 알고 계실텐데요.

런치의 아버지: 너희들이 생각하는 것처럼 나도 칩의 중심에 박혀있는 스포아를 조사하러 왔다.

시스 스포아? 그게 뭐죠?
 런치의 아버지: 그 중심의 코어를 부르는 말이지. 나도 공장장이 그렇게 부르는 것을 들었을 뿐이야. 정체까지는 모르지만. 이 공장 안에서도 그 파츠의 정보는 초 극비사항으로 센터룸에 보존되어 있다.

런치: 어디야... 그 센터룸은 대체 어디에 있지!

런치의 아버지: 알아서 뭘 할거나 존노스케. 너희들과는 관계없는 일이야. 나는 지금까지 이곳에서 일하면서 뭔가 좋지않은 조직이 회사에 개입되어 있다는 것을 눈치채고 있었다. 하지만 너희들은 그 조직을 상대할 이유가 없잖아? 괜한 호기심에서 움직이게 되면 목숨을 버릴 뿐이야. 여기는 어른에게 맡겨둬요.

시스: 호기심이라... 리더 어디요?

리더: 처음은 확실히 그랬으니까. 별로 자신은 없지만

런치: 아버지, 더 이상 우리들은 돌아갈 수 없는 곳까지 왔어요. 조직과 무관하지 않아. 위기를 몇번이나 넘기면서 여기까지 왔으니까 여기는 우리에게 맡겨줘. 무엇보다 여기에서 도망치면... 천국의 어머니를 볼 면목이 없어.

런치의 아버지: 그래.. 그렇게까지 말한다면 아무말 안겠다. 3층에 잠긴 문이 있지. 센터룸은 그 안에 있다.

시스: 그러면 가볼까. 잠긴문따위 입구에서 런치가 사용했던...

런치: 바 바보녀석!

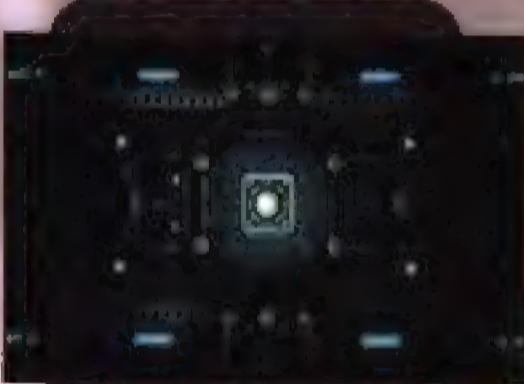
런치의 아버지: 말해두지만 그 디코더로는 열리지 않는다. 그런 것까지 가지고 나오다니...

네미사: 뭐야 런치가 만든 것이 아니었나.

런치의 아버지: 뭘 밖에서만 복을 풀 수 있는 것은 아니지. 오히려 안쪽에서 하는 것이 확실하다. 잠긴 것은 내가 풀어주지. 뭘 기계 착오로 열렸다고 하면 뵈테니까.

런치: 그런 짓을 해도 괜찮아...?

런치의 아버지: 내일은 걱정마라. 너희들 일이나 걱정하도록 해. 이곳의 공장장은 어딘가 좀 수상한 사람이다.



중앙실은 완전 자동의 시스템이다



아버지의 서명



그렇게 앉았더니...

혹시 공장 안에 있을지도 모르니 주의 하도록 해.

네미사: 아저씨 고마워요.

리더: 감사합니다. 자 가자.

혼은 모바일

런치 아버지의 도움으로 스타룸에 들어간 우리는 점점으로 쌓여있는 소프트웨어 프로덕터 때문에 고생하고 있던 도중 입구에서 사용했던 런치 아버지의 프로그램을 사용해 드디어 크립트칩의 정보를 빼내는데 성공했어. 그런데 그 칩의 정체는 우리의 상상을 뛰어넘을 정도로 대단한 물건이었던 거야.

크립트칩 개요보고

■ 등록NO: 00345KJ808BJ

■ 버전: 2.5

여기에서 말하는 크립트칩은 카도쿠라씨와 아르곤소프트사의 설계에 의해 만들어진 새로운 COU칩이다. 높은 연산능력을 가진 칩이지만 최대의 특징은 소울 혼의 집적능력을 가지고 있다는 것이다. 크립트칩이 가진 소울 집적능력과 그것을 이용한 집적사이클에 의해 서술해 보자면 다음과 같이 된다. 크립트칩은 그 내부에 스포아(포자)라고 불리는 생체소자를 내포한다. 그 스포아에서 카리아라고 불리는 소울의 포집능력을 가진 성체를 발생한다. 그 카리아는 전자적이고 영적인 특성을 가지고있는 특수한 생명체로 네트 위에서 이동하는 능력을 가진다. 카리아는 소울의 포집을 행하면 네트 회선을 통해 모체에 본능적으로 복귀한다. 스포아 → 카리아 → 네트 → 본체. 이것이 크립트칩을 이용한 소울 집적의 사이클이 된다. 이 소울 집적능력을 실용화하는 방법으로써는 다음과 같은 방법이 적당하다고 생각된다.

크립트칩을 장착한 머신을 각 가정에 배포. 네트에 접속시킨다. 머신을 사용한 사람의 혼은 카리아에게 포획되어 네트를 통해 모체에 집적된다. 그 결과 모체에는 포획된 소울을 대량으로 집적시킬 수 있다. 반면 소울을 포획당한 인간은 페인과 같은 상태를 보일 것이라 사료된다. 이상이 크립트칩의 골자지만 이것을 우리 계획에 적용시키면 다음과 같이 말할 수 있다.



여기가 사실이런 물건기

"크립트칩은 펜던 소사이어티의 목적인 인간의 소울 집적에 가장 유효한 방법이라고"

이런 바보같은 일이... 역시 지금까지의 모든 사건이 이 결과 관련되어 있었던 거라니. 나쁜녀석들. 결국 아르곤 소프트는 팬텀과 한패거리였던 거야. 대체 그 스포아는 어디의 누가 만들어 내고 있는 것일까? 아니 진짜 사람이 만들어내는 물건일까? 그리고 왜 그런것을... 그런데 바로 그때우리 앞에 누군가가 나타났어.

리더: 누구구나?

공장장 우후후 드디어 나타나셨군. 아자잘로부터 이 자리를 물려받아 오늘까지... 싸움이 없는 지루한 날들을 보내서 미치려던 참이었는데... 그런 지옥도 오늘 여기에서 끝난다... 겨우 젊은 육체에서 나오는 피로 말라붙은 내 마음을 적실 수 있겠군.

런치: 이 녀석이 이곳의 공장장인가.

네미사: 사람 용내드라고 고생하는데. 이 녀석, 악마 냄새가 물씬 나.

시스: 하하 그것은 나도 알겠는데. 악마가 아니라면 아주 사이코일거야.

공장장: 더이상 위장할 필요도 없겠지. 내 이름은 웨무하자. 마법의 극에 달한 인물.

리더: 마치 우리가 오는 것을 알고 있는듯한 말투로군.

웨무하자: 하하 이것뿐만이 아니다. 너희들의 행동은 모두 우리에게 전해지고 있던 말이다.

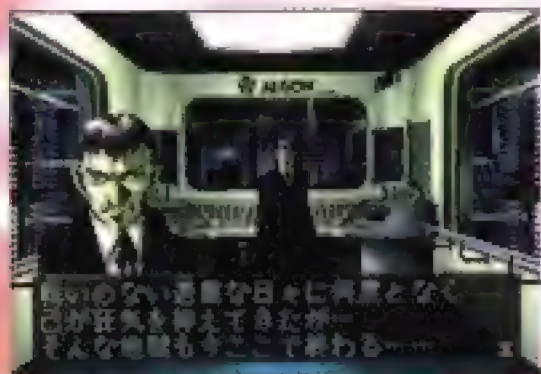
유이치: ...

런치: 뭐야 무슨뜻이지?

웨무하자: 이제 곧 죽을 놈들에게 알려줄 필요는 없겠지. 오히려 나는 감사하고 있다. 그날이 올것을 알고 있었던 만큼 나는 자신의 육망을 채울수 있었으니까.

리더: 아저씨 죽입거라면 알려주지...

래. 혼을 모아서 어떻게 할 생각인지?
쉐무하자: 말했었는데, 더이상 알 필요는 없다고. 더이상 못참겠다. 내가 있고 있었던 광기의 맛을 기억나게 해다오.



어차피 연결처럼 보이지 않는군

보스 쉐무하자

마법에 통달했다고 자랑할만한 실력이다군. 마하지온가. 마하부후라. 미하라기온 등 여러 속성의 마법을 섞어 쓰는데다가 가끔 쓰는 메기도라도 초강력. 그리고 델타 푸푸라도 적중율이 낮기는 하지만 상당히 귀찮고 일단 직접공격은 전혀 없으니 마법방어를 철저하게 했어. 그리고 강보다는 총이 잘먹히는 듯하더라고 좀 풀체를 썬한 녀석이란 것이 솔직한 감상.



쉐무하자: 하하하! 죽음인가!? 네 것도 죽음이 찾아온 것인가!? 기다리고 기다렸던 안식의 때다....

네미사: 무 뭐야 이 녀석. 죽는 것을 기뻐하고 있어.

쉐무하자: 하하 어차피 심판의 때는 약속되어 있다. 내가 죽은 곳에는 아자젤도 사타나엘도 있지. ...아 아니... 아직이다! 아직 방해물이 있다... 네미사... 그래 네미사!

네미사: 엇!? 뭐? 무슨 말이지?

쉐무하자: 아직이다, 아직 죽음을 받아들일 수는... 적을 해치우지 않으면... 마니토는.... 아직이다... 아직...!!

네티즌은 피폭을 부르고

아니 이녀석들 내미사들... 그리고 마니토는 대체 뭐지? 우리는 이번 의문을 감추지 못하면서 일단 아지프로 돌아갔다. 우리는 의논 끝에 최기적인 계획을 생각해 냈어. 바로 우리가 알고 있던 크리프트의 정보를 패러다임X를 통해 전 시내에 알리는 거야. 그래 정공만 하면 그들의 음모를 일시에 모두에게 알릴 수 있겠지. 이 생각을 해낸 것은 유이치. 역시 젊은 사람이 머리가 잘 돌아가. 우리는 기내에 차서 패러다임X를 주시켰어. 드디어 우리들이 계획한 방향이 나오려는 찰라. 아니 이게 웬일. 방송되고 있는 것은 크리프트칩의 정체가 아니라 우리 멤버들의 지명수배 기사였던 거야. 린치, 식스, 유이치, 그리고 나. 잠깐동안 멍해있던 우리에게 하나의 제일이 도착했어.



오장외의 전제

마사이로에게

—카도쿠라—

여 마사이로, 아니 실례 그쪽에서는 스포키었지. 어어비전은 봤나. 어때크게 나왔지. 뭐냐 뭐냐

해도 내 공이 컸다. 계획의 중요부분인 네트워크를 돌아다니는 해커들은 우리에게 있어서 대단히 골치아픈 존재였거든. 네가 자신을 마끼로 해서 처리해 협력해 준 것은 정말 감사하게 생각한다. 그 4명을 붙잡는 것은 시간문제니까 그때도 한잔 하도록 하지. 부하와 사장으로서가 아니라 한사람의 친구로서. 그러면 건강하길.

이 편지를 본 모두는 리더를 의심하기 시작했어. 리더는 자신의 결백을 주장했지만 지금까지 아르곤소프트에서 프리랜서로 일했던 것을 숨겼다는 사실과 지명수배에서 빠진 것 때문에

모두들 그가 배신했다고 생각하고는 마니토였지. 하지만 나는 함정이라고 생각했기 때문에 떠나지 않았어. 왜냐고? 생각제와 상대방이 바보가 아닌 다음에야 창계를 빌려줄 것이 뻔한 편지를 보냈리기 있어. 멤버들이 다 알고 있는 암호로. 그렇게만 함정이 뻔하잖아. 그런데 FX에 감자가 인기 비추여지기 시작했어.



서로 불신하게 된다

문들... 카부토... 카부토여.. 나는 레드맨이다

네미사: 레드맨!

레드맨: 카부토. 드디어 녀석이 움직이기 시작했다. 더이상.. 시간이 없어. 이대로라면 수많은 혼이 녀석의 손에 넘어가 버린다. 시간이 없다. 영화관에 서 기다리고 있었네니 빨리 와다오.



다시 등장한 레드맨

자 새로운 실마리의 등장인가. 나와 네미사는 리더가 있는 것에 관여하지 않고 바로 패러다임 X로 직행했어.

레드맨: 왔는가 카부토. 기다리고 있었다. 알고 있는 대로 지금 많은 혼들이 전계의 바다에 삼켜지고 있다. 녀석아... 나쁜 길을 걷기 시작한다. 이제 그것을 멈출 수 있는 것은 너밖에 없다. 힘을 빌려다오.

네미사: 잠깐 기다려요! 레드맨 당신의 정체를 밝히는 것이 먼저 아닌가요? 모습을 바꾸어가며 일방적으로 명령하다니 당신 대체 누구요? 녀석이라니 대체 누구예요.

레드맨:...... 언어는 그 모습만을 전하고 그 마음을 버리게 만든다. 때문에 나는 네게 비전 퀘스트를 권한다. 네

가 누구인가... 적어 누구인가... 그것은 네 자신이 혼과 이야기하는 도중에 알게 될 것이다. 그리고 네미사.. 네 운명도...

네미사: 역시 당신 네미사의 입을 알고 있군요.

레드맨: 카부토여, 단단히 각오하고 가도록 해라. 이 혼이야말로 마지막 비전 퀘스트. 갈라진 전사들의 마지막 메시지를지다.

VISION QUEST 3
영이 잠든 땅

나오미: 여러 아미미시의 지하유적에 대해서는 전에 충고했었죠. 자업자득이잖아요.

니시: 잠들어 있던 악마가 그만큼 강력하리라고는 생각하지 않았다. 우리 사마나들로서는 먹히지가 않아.

나오미: 아 그래요. 그러면 장소를 바꾸면 되잖아요. 그 마니토라는 메인 시스템... 일부러 도시의 지하에 묻지 않으면 안되는 이유라도 있는 것인가요?

니시: 카도쿠라로부터의 요청이다. 마니토에 대해서는 녀석에게 알임하고 있어, 그곳이 아니라면 계획전체에 지장이 오는 것같다.

나오미: 무엇을 계획하고 있는지는 모르지만... 고대의 악마들은 상당히 세다고요.

니시: 그러니까 자네에게 부탁하는 거다. 부디 그 악마를 처리해 주게.

나오미: 그래요. 뭘 이야기에 따라서는...

니시: 알고 있는대로 이 유적은 길이 두갈래로 나뉘어져 있다. 사망의 끝에 모두 악마가 있지...

나오미: 디아마브와 아프스, 모두 슈멜의 전통에서 볼 수있는 고대악마들이군요.



이방인의 목표는...



집중공략

다시... 우리에게 필요한 것은 메인프
로그램을 설치할 장소다. 너는 둘 중에
하나를 해치워주면 돼. 어느 쪽을 해치
울 것인가는 네 재량에 맡긴다. 성공하
면 상응하는 보수를 주지.

나오미: 압했습니다. 미스터. 그 이
름이 받아들여기로 하죠.



이런 일의 목표는...



생각의 대인?

나는 년전 안에 들어왔어. 메인프
로그램 때문에 렘에 이유가 없어서 메
방이 안되기는 하지만 중간에 벽에 지
도도 있고 길도 그리 복잡하지 않아
쉽게 목적지에 도착할 수 있었지. 게
다가 이 여자 왜이렇게 세. 악마를 부
르지 못함에도 불구하고 악마들이 상
대가 되질 않는군. 게다가 MP회복까
지 10개나 있으니... 두길래 질의 끝
에는 각각 다이아몬드와 아프스가 있었
지만 나는 일단 아프스를 골랐어



벽이 적도기 붙어있다



악마들은 없지만 기술은 모두 강력했기 때문

나오미: 들어라! 고대신 아프스여!
내가 여기에서 싸움을 원치 않는다. 빛
도 어둠도 없는 장소로 돌아가는 것이
좋아!

아프스: ...저주받은 피에 의해 태어
난 인간의 아이여... 왜 내게 그 검을
휘두르는가... 아무리 싸움을 오랫동안
안했다고 너같은 예술자에게 당할 것
같으나....



고대신 다이아몬드



고대신 아프스. 어느쪽을 택해도 관계 없다

보스 아프스

워낙 나오미가 세기 때문에 걱정
불요. 관세음의 제도로 HP를 늘린
뒤에 공격은 주로 구리가라의 후폭으
로 처리하면 힘들어지 않고 끝난다.
HP보충에만 주의할 것.

나오미: 휴... 애먹이는군. 아직 완
전히 눈뜨기 전이라서 싫었다. 악마들
이라도 사용할 수 있었으면 간단했겠지
만... 뭐 무리한 이야기겠지. 그렇다고
는 해도 메인프로그램을 설치하는데 이
정도의 스페이스가 필요한 것일까? 마
니토... 분명히 그런 이름이었지...

목소리: 어리석은 자여... 인간의
손으로 신의 피를 흘릴 수 있다고 생각
한 거냐.

나오미: 아프스?

목소리: 나는 힘. 모습을
바꾸고 이동하는 일
은 있어도 사라지
지는 않는다. 어

이것이 모든 시련의
사실이였을까



리석은 자여. 내게 말을 거는 보답. 그
몸에 그대로 받도록 하라.

나오미: ...!? 콧물 콧물 뭐지.. 갑
자기 공기가... 이런 이것은!? 끌려들
어 간다... 오... 나는 이것이다... 그런
데...와... 나는 아직...

레드맨: 신과 악마의 사이에서 태
어난 여자가 그 마지막에 범한 실수. 신
은 죽었지만 그 기가 목숨을 이었다. 신
과 인간, 그 조화가 무너지면 공도 시도
망가져 울부짖는다. 그것은 어느 시대
라도 같다... 아버지같은 태양의 목소
리도 닿지않는, 어머니같은 대지의 길
은 곳에 마니토가 있다. 이 땅에 살아가
는 인간들에게서 지금까지 살아있던 모
든 것을 빼앗으려...

인간과 마니토... 어느 쪽이 멸망...
함께 되어서는 안되는 것이다... 카부토
여. 너는 대지에서 태어난 인간의 자식.
그렇다면 인간으로서 살아라. 인간으로
서 자신이 갈 길을 정하는 거다. 네미사
도 자신의 숙명에 눈뜨는 날이 오겠지.
자 마지막의 때는 얼마남지 않았다. 자
내게 보여다오. 카부토 코우지라고 자
칭하는 혼의 사는 모습을... 전사들의
남은 목소리는 모두 너와 함께한다. 자
가는거다 카부토여.

결계안으로

눈을 뜬 내게 네미사가 질문공세를
퍼부어 댔어. 뭐가 그렇게 물어볼 것
이 많은지. 그리고 리더는 나와 네이
사가 PC로 들어가는 것을 보고 상당
히 쇼크를 먹은것 같아. 아니 그렇게
말했는 태도 아직 못 믿고 있었던 말
인가. 휴. 어른들은 벌 수 없어. 하지
만 무시할 수는 없는 것이 내가 비전
패스트를 하고 있는동안 기발한 보복
법을 생각해 낸거야. 바로 아르곤 네
트의 중심부에 바이러스를 심는 거지.



0성공 임박 직전까지

성공만 한다면 일거에 복수가 가능하
다. 우리는 모두 기대에 부풀어 리더
의 작업을 지켜보았어. 순조롭게 카피
되어가는 바이러스를 보며 기뻐하고
있었던 것도 잠시. 바이러스 카피는
98%에서 정지되고 화면에는 카도쿠
라의 모습이 나타나지 뭐야.

카도쿠라: 후후후 아깝구나. 정말
로, 이제 조금이었는데 사쿠라이.

리더: 제길. 카도쿠라 네가 방해했
했군

카도쿠라: 이게 무슨 짓이나 사쿠
라이? 내가 운영하는 혼의 전송루트를
파괴할 생각이 아니었나? 나를 상대로
네가 함만한 행동이지. 아니 시나리오
대로 라고나 할까... 하하하하!

리더: 제길.

카도쿠라: 네 그 모습에는 동정을
금할 수 없구나. 불쌍한 사쿠라이. 내게
잡자코 따랐다면 이렇게 되지는 않았을
텐데...

네미사: 제길. 정말 시겔방진 내석
아군! 당신 대에 무엇을 꾸미고 있는 거
요? 혼을 보아서 어찌할 생각이예요?

카도쿠라: 후. 아직 남아있는 멤버
가 있다니... 다행이군 사쿠라이.

네미사: 대답해요.

카도쿠라: 하하하 그것을... 알...
면... 너희들...

리더: 엉? 뭐지?

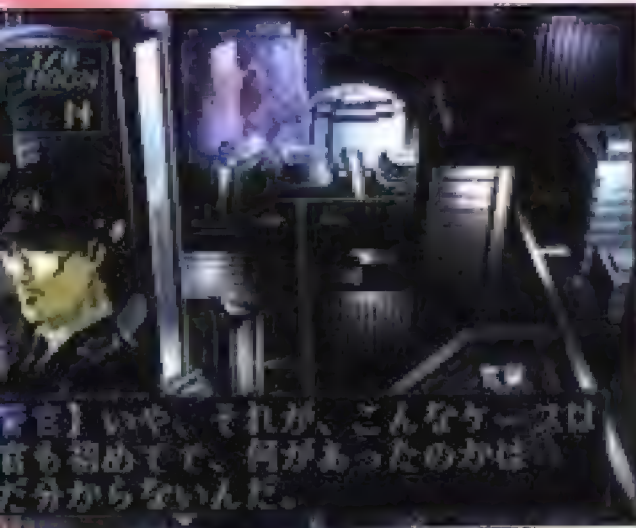
카도쿠라: 헛 또.. 폭주하는... 거
냐... 왜 복잡하지 않는거지... 워네간
은 어찌된거냐... 용서못해...



0카도쿠라의 등장

카도쿠라와의 이야기 도중
갑자기 회선이 악화되면서 통
신이 정지되었어. 나는 이상하
게 생각하다가 일단 확인하러
니카미본에 있는 아르곤 본사
빌딩으로 갔지. 그런데 그곳은
결개로 막혀있지 뭐야. 일단 들
아와서 리더와 상의해도

한 수가 없고, 그때 네미사가 아이디어를 짜냈어. 페러다임X로 들어가 본사 건물안의 단말기로 나가면 되지 않나고, 약간 황당한 방법이지만 해도 도리가 없으니 그 의견에 따를수 밖에.



결국로 서민 발달

본사 건물 안은 뭔가 이상한 상태였어. 그런데 거기에서 맞부딪친 것이 바로 휘네몬. 그는 우리에게 지난 일을 잊고 힘을 합치자고 했지만 그 녀석을 뵈고 믿어, 나는 거절했지. 그 녀석은 역시 너는 속좁은 녀석이라면 사라져 버리더군. 흥 지금까지 네가 한 일을 생각해 봐라. 그런데 그 녀석이 떨어뜨리고 간 종이를 보니 '봉인3 빨강1, 파랑1 빨강2 파랑2 빨강3 파랑3의 순으로, 라고 적혀있었어. 적하면 삼천리, 말에 칼을 집고 돌아다니다 보니 빨강과 파랑의 봉인된 문들이 있더라고. 순서대로 봉인을 풀고나니 남은 것은 황색문뿐. 당연히 간판은 그곳 아니겠어. 그런데 그 문 앞에서 나를 기다리고 있던 휘네간은 내게 싸움을 걸어왔어.



협력을 선택하면 잃어 번으로 준다

보스 휘네간

드디어 휘네간과도 결판을 지을 때가 왔다. 이번에는 왠지 악마를 한놈만 불러냈지만 베이파론의기(매혹) 데스마운드, 무도온 등을 풀고루 사용하는 만능 파이터. 그 놈을 해치우면 휘네간이 정면으로 나오는 데 각종 물리

공격이 상당히 강하다. 칼은 회색력이 상당히 높으므로 총이 유용



휘네간: 너 따위는 단숨에 해치우고 마르즘을 죽일 생각이었는데... 내게... 이것이라고 해도, 과연 너따위에게... 그 녀석이 당할 것인지... 어떨지... 다행히 이겼다고 해도... 그 괴물을 멈추지 않으면... 또 똑같은 일이... 생길... 애시당초 내가 찾으라고 명령 받았던... 네 네미사라는 녀석이라면... 흑시...

또 네미사란 말이... 우리는 휘네간의 말을 다시한번 되새기면서 매일물로 양했다. 마르즘과의 결전을 위해

악마: 구구구. 기가가가. 혼... 혼이다... 인간.. 여기에 왔나... 내 결계를 깨트린거냐... 우.. 왜 마니토를 피치게 하나!? 왜 우리들까지 없애려고 하는거냐!? 우우우 엉 이 기미는... 이것은 미네사의 기미! 멸망의 기미!! 우와....

히토미: 이것이 마르즘? 이 악마도 미네사를 잡고 있는 것인가? 뭐야 이 녀석... 나 상당히 기분이....

네미사: 어찌된 거야 휘네몬도 이 악마도 왜 나를 잡고 있는 거지? 내 무엇을 알고 있는거야? 마니토가 뭐냐고!

히토미: 네미사... 진정해... 그러지 않으면...

보스 마르즘

침묵의 속삭임을 사용하지만 디크 로즈의 돌만 있으면 걱정할 필요는 없다. 가끔 사용하는 아르가조가 대단히 강력하고 전체 물리공격도 사용한다. 맷집이 상당히 좋은데 다가 방어력도 좋으니 주의 하는 것이 좋다.



네미사: 이 거제도군. 이것만 부수면 더이상 혼을 모을 수 없는 것인가. 작 박살내 버릴까. 하나 들

히토미: 그만둬... 네미사... 그런 짓을... 하면... 안에 있는... 혼이... 어떻게 될지... 흑시 돌아갈 수 없게 된다... 카부토의 아버지의 분노....

네미사: 뭐? 왜그래 히토미!? 마르즘은 쓰러뜨렸단 말이야.

히토미: ...마안...해/ 왠지... 대단하... 피곤해... 좀 쉬게 해줘...

네미사: 히토미? 히토미... 대체 어떻게 된거지? 히토미 정신차리라니까... 왜그럴까? 아직 전부 끝난 것도 아닌데... 카부토 어지트로 돌아가자.

중로도를 구하라

나와 네미사는 왠지 무거운 마음으로 어지트로 돌아왔어. 그런데 어지트에는 유이치가 있지않아. 우리는 반가워하는 마음에서 이야기를 걸었지만 3명은 잠혀있다고 하면서 아마미 모노리스로 오란 소리만을 되풀이했어. 황당해하고 있는 우리들에게 나타난 레이레이호는 이야이는 세워되었다고 하면서 3명의 납치소식을 알려주었어. 음... 배신자는 바로 유이치였다는 이야기군. 하지만 세워된 것이라면 그를 탈탈 수는 없지. 우리는 일단 유이치를 그녀에게 맡기고 아마미 모노리스로 발길을 옮겼어. 그런데 이대로라면 히토미의 혼은 네미사에게 먹혀버릴거라는 그녀의 말은 나를 아프게 짓 눌렀어. 대체 어떻게 해야 하는 걸까.



나는 여대 잠적하고 있었다네

아마미 모노리소에 도착한 우리는 누군가와 환영인사를 받았어. 그는 동료들이 20층에 있으니 구할 수 있는 만큼 해보라는 거야. 이 건물의 구조는 기본이 쌍둥이 빌딩에다

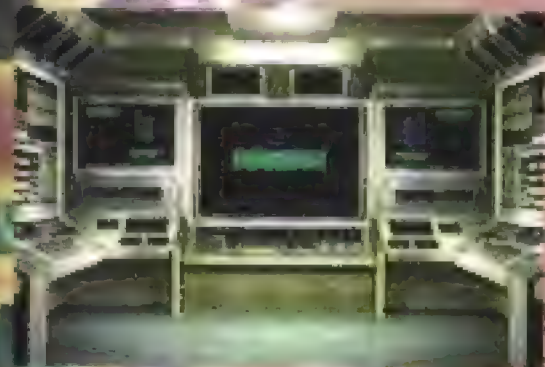
가 옥상이 따로 달려있는 구조잖아. 일단 오른쪽으로 올라가볼까. 직통 엘리베이터는 제어실에서 조종하지 않으면 쓸 수 없다고 하니 일단 개인으로 3층까지 올라가 엘리베이터로 19층까지 가고 거기에서 또 계단으로 20층까지 올라가야 하더군. 하여튼 20층의 창고에서 식스를 구했어. 사장 이야기를 했더니 리더를 권려 의심했다면서 후회하더군. 하지만 얼얼해진 볼 아니겠어. 일단 그를 구하고 할은 층에 있는 R20 제1제어실로 갔더니 식스가 그곳에서 자신이 조사해 보겠다면서 나보고는 다른 곳에 가서 조사하라고 하더군. 이번에는 1층으로 돌아와 반대로 왼쪽으로 올라갔더니 같은 창고에서 런치를 구했지 뭐야.



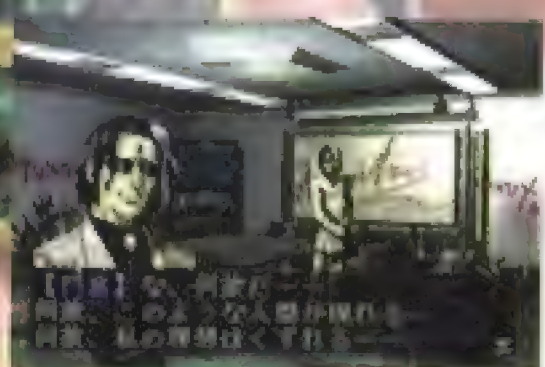
그러니까 경솔은 금물

그런 다음 L20제1제어실로 갔더니 런치가 식스와의 토론을 통해 알게 된 것을 우리에게 알려주었어. 이 건물은 L과 R. 그리고 20층을 기준으로 상하로 나뉘어져 있는데 각 층마다 설정된 암호를 입력하면 상하층 간의 왕래가 가능해지는 것같아. 그 암호는 L상이 TWIN, 하가 FLY, R상의 PIXY, 하가 WIZ인 것같아. 대응은 밑에서 위의 순서로. 그러니까 L와의 경우 2층에 F, 3층에 L, 19층에 Y를 설치하면 된다 의미지. 암호는 각층에 처음까지는 들어갈 수 없었던 방들안에 설치되어 있는데 방 안에 들어있는 알파벳은 그 방의 모양과 대응되어 있기 때문에 꼭 판넬을 다 열어보지 않아도 되었다는 것이 상당히 좋았어. 한쪽을 실용하면 1층에서 20층까지의 직통 엘리베이터가 작동되고 양쪽다 암호를 완성시키니까 뒷층에 올라갈 수 있게 되더군. 같은 방식으로 일을 처리해 양쪽의 39층에 있는 제2제어실로 가니까 중심부로 진입할 수 있게 되었어. 우리는 중심부에 집결해서 리더를 찾으려 했지. 우리는 그곳에서 카포쿠라를 만났지만 그는 아무래도

죽은 정신이 시간 못 보았어. 네트를
 모든 것을 후회하는 눈치를 보이더니
 자신은 니시에게 숨은 짓이라 하더군.
 네 정신나간 사람과 계속 이야기하는
 것도 무 의미한 것 같아 다시 니시를 찾
 고 차관실로 발걸음을 옮겼지.



방향 알려줘야 할 줄 알고



정신이 나간 듯한 카도쿠라

차관실에서 만난 니시는 인간은 잘
 중요한 존재라며 영혼들을 모아 자신
 들의 주에게 바칠려고 한데 옥상의
 안테나를 이용해 전 세계적인 방송을
 해서 영혼의 흡수를 기하급수적으로
 늘릴려고 한단다? 역시 정신이상이군.
 그런데 그도 마니토와 이야기를 꺼내
 적게 네미사가 자신이 네미사라면서
 대제 마니토가 뭐냐고 물어왔지. 그
 앞에 니시는 미친듯이 웃으며 유일한
 질령들이 세발로 걸어왔다면서 모습
 을 악마로 바꾸고 우리에게 도전해 왔
 어. 그의 이름은 아자젤. 전에 왜부하
 자가 말했던 악마였던 거야.

보스 아자젤

강력 마법인 킬로친 웨이크를 연
 말하는데 거의 죽은 것 살리기가
 상당히 비싼군. 불리공식 회피도
 가 대탈히 높아 총과 마법밖에



무엇에 쓰는 물건일까?

는 통하지 않더라고. 힘든 상대였어.
 게다가 회복마법은 왜이라도 자주 쓰
 는지. 보스로시의 궁지가 없나? 타쿠
 카자로 공격력을 높이면 그 다음부터
 직접공격도 무서워지더군.

리더의 최후

아자젤은 차관의 플랫폼을 남기고 차
 선들의 주인은 영원하다며 죽어갔어.
 이제 남은 것은 안테나의 폭파와 리더
 의 구출. 갈 곳은 옥상밖에 남지 않았
 어. 옥상에 도착하니 안테나가 파괴되
 는 모습. 런처들이 폭파에 성공한거
 야. 우리는 식의 계획을 방지한 것을
 기뻐하고 있었는데 갑자기 나타난 리
 더는 우리를 죽여버렸다는 식의 이
 야기를 댔어. 우리는 리더가 밤이라도
 잘못 먹었나 하고 생각했는데 우중사
 리더는 적에게 쫓겨져 있었던 거야.
 그는 사무엘이나 아자젤이 없어도 마
 니토만 있으면 혼은 모을 수 있다면서
 우리를 공격해 왔어.



안테나의 폭파 성공



악마에게 홀려버린 리더

보스 사타나엘

리더의 몸을 가지고 공격을 해 오
 다니. 게다가 전격계 속성은 무조건
 반사. 총 반사. 빛나는 눈같은 석화마
 법과 마하지온가 선더볼트, 이빌트랜
 스 같은 초강력 각종 마법을 사용하지
 뭐야. 리더를 구하고 싶었지만 그렇게
 사정과 주면서 상대할 만한 적이 아니
 었어. 마법 중에는 매키도가 잘 먹히
 더군. 가능한한 리더를 구하고 싶었지
 만... 내가 할 수 있는 일은 아무 것
 도 없었다.



리더: 나는... 그렇군... 두사람이
 범주어 주었다. 미안하다.. 헉헉 한심하
 군. 저런 악마에게...

네미사: 리 리더 나는....

리더: 괜찮아. 이렇게 된 것은... 나
 도 원했던 일이다... 두사람을 상처입히
 는 것보다 훨씬 낫지.

네미사: 미안해요, 나는 이 정도밖
 에는...

리더: ... 우습군. 아는 이렇게 되어
 서야 비로소 내 진짜 마음을 알았다. 카
 도쿠라의 꿈을 알 수 없는 재능을 사뭇
 해 스프키즈를 만들어 도망쳐 필사적으
 로 자신을 속이고 있었던 자기 자신
 을... 이것으로 잘 된거야. 너희들은 나
 를 구해 주었다... 코 몸뚱 볼록

네미사: 리더! 그런... 히토미! 히토
 미! 부탁이니가 나와줘. 리더가 리더가
 죽는다고...

히토미: 리더?

리더: 그래... 히토미도.... 그랬었
 나...

히토미: 나 나는... 리더... 리
 더... 누구지... 기억나지 않아... 아니
 야 잘 알고 있는 사람... 하지만 기억나
 지 않아... 왜? 나 나는 왜?

리더: 카부토... 히토미를... 구해다
 오... 그리고... 그 뒤에 울고 있는 저

아이를... 괜찮겠지. 너희들이라면...
 안심을 하고 나니 풀려지는데... 약간만
 자게 해줘...

히토미: 리더... 리더.. 안돼요 죽으
 면 안돼... 리더!!

네미사: 히토미도 아젠 더이상 나
 오지 않아... 겨우... 계획을 멈출 수 있
 었는데... 이래서는...

카도쿠라: 무 뭐야 이것은!? 왜 안
 태나가!?

네미사: 당신은!?

카도쿠라: 이래서는 소울을 모을
 수 없어. 카리아가 돌아올 수 없잖아.
 너희들이 부순 거야.

네미사: 소울을? 당신이 왜 소울같
 은 것을?

카도쿠라: 너희들은 아자젤만 없애주
 으면 되는 거야. 그것을... 용서 못해.

네미사: 우리를 이용했다는 거로군
 편담도 아닌 당신이 왜 소울을 모으는
 거지?

카도쿠라: 마니토가 원하고 있다.
 좀더 많은 혼을... 하지만 이렇게 된이
 상 너희들의 용도도 끝이다. 함께 전기
 계로 떨어뜨려주지.

네미사: 전이게? 당신은 대체 누구
 지?

카도쿠라: 잠가거라 네미사! 마니
 토에게서 태어난 죽음의 아루마어!



어떻게든 구하고 싶었는데...



이 녀석도 누군가에게 홀려있을까?

네미사의 정체

???: 괜찮다 안심하고 눈을 떠도 좋
 아. 이곳은 내 몸안에 살아있는 대지.
 어머니의 가슴속이다. 그래 입찌기 대
 지는 우리들에게 노래를 들려주었다

그리고 나를 조용히 감싸주었다. 그러나 우리들은 잊지 않았다. 위대한 대지의 목소리... 대지의 영원함을... 하지만 많은 겨울을 지나는 동안 인간은 노래를 잊어버렸다. 뿌리없는 풀이 되어버린 것이다. 이 땅에 불어닥친 재앙은 인간이 불러들인 것이라고 해도 과언이 아니다. 내 이름은 레드맨. 대지와 함께 살았던 사람들이 남긴 불. 이것이 바로 마지막 목소리. 내 기억을 내게 이야기하겠다.

내가 봉인했었다. 마니토라는 원혼을. 이와같은 재앙이 두번다시 일어나지 않도록. 마니토는 그 하나만으로는 불과 같다. 온도 자아도 가지지 못하는... 단순한 것이다. 한없이... 자아없는 순수는 굽혀질 줄 모르는 강과 같지. 인간이 손을 대면 갑자기 화를 낸다. 그래서 나는 그 모든 것을 자아로 대지에게 부탁한거다. 대지는 마니토를 알아주었다. 하지만 마니토는 인간과 만나버렸다. 그리고 광기를 알게 된거다. 더이상 내 목소리는 그에게 닿지 않는다. 마니토를 멈추기 위해서는 스스로 소멸시키는 것 이외에는 없다. 하지만 그는 멸망을 모른다. 모든 생명이 죽부의 노래와 함께 눈을 뜨고 모든 생명이 죽음의 노래와 함께 끝나는 것을 모른다. 마니토를 멸망시키기 위해서는 그에게 죽음의 노래를 알게 하는 수밖에는 없다. 그리고 그 노래를 아는 자가 바로 네미사인 것이다. 이미 그녀의 기억은 깨어나 있다. 네가 눈을 떴을 때 그녀는 자신의 길을 발견했는지. 카부토여, 죽음은 모든 생을 가지고 있는 것. 그렇게 할 것. 그렇게 해야할 것이다. 그러니까 죽음이란 슬픈 것이 아니야. 오래된 생과 새로운 생의 윤곽을 부르는 축제인 것이다. 자 네 손으로 마니토를 구해다오. 내 이름은 레드맨. 먼 옛날부터 혼이 되어 마니토를 지켜봐 온 사람.

네미사. 저것이 레드맨의 진짜 모습... 이라기보다 인간이었을 때의 모습 이군. 내 기억을 되살려 주었어. 그리고 내 과거도. 마니토는 내 모체였어. 나는 마니토를 멸망시키기 위해 그가 마니토에게서 났던 정신. 나만이 마니토를 멸망시킬 수 있으니까. 무위스가 슬퍼해 올만 하지. 그도 마니토에게서 태어난 악마였으니까. 무위스분만이 아니야. 공랑에서 나타났던 원죄도, 아르곤본사를 습격했던 마르즘도 모두 마니토에게서 태어난 악마였던 거야. 물론 팬덤이 원해서 나타났던 것은 아니지. 모두 폭주해서 마니토가 파습대로 만들어낸 악마. ...단지 분별없이 혼을 구해... 마니토에게 있어서 방해되는 존재를 공격한다. 더이상 팬덤은 마니토를 컨트롤 할 수 없어. 그리고 마니토 자신도... 이대로는 또 많은 혼이 먹고 끝나지 않는 폭주를 계속하게 될거야. 빨리 멈추지 않으면...

후우 이상해? 이런 말을 하니깐... 나도 이상해. 상당히 진정된 느낌. 기분이 편해졌는데. 하지만 확실하게 생각해. 그렇게 하는 것이 가장 좋다고. 그것은 카부토들도 같겠지? 살아있는 우리들밖에는 할 수 없는 일이 있어. 자 아이트로 돌아가자. 리더의 입을 모두에게 알려야지.

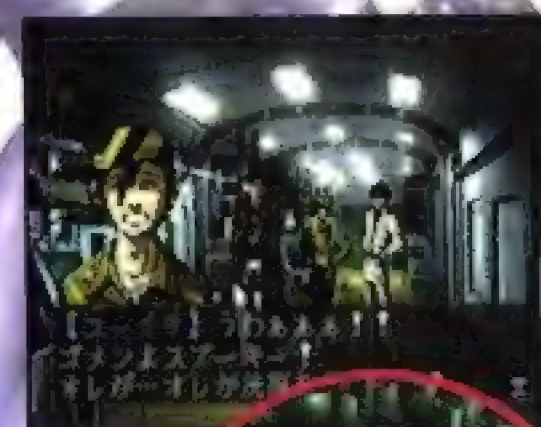


진실을 자연스럽게 받아들이는 네미사

모든 악의 시작

리더의 죽음을 안 일행은 모두 슬픔에 잠겼어. 그리고 복수를 결심하던 차 패러다임X의 뉴스를 보았지. 아니 아마미 모노리스가 이상한 물체에 둘러싸여있지 뭐야. 그리고 우리가 안테나를 부순 자리에는 그 대응물 같은 것이 서 있었어. 카도쿠라는 아직도 계획을 포기하지 않았던 거야. 니카미몬은 현재 출입봉제가 되어있다고 하니 우리는 런치 아버지의 힘을 빌려 아르곤정밀로 갔어. 런치의 아버지는

코아를 가져오는 곳을 알았다고 하시더니 바로 아마미 모노리스 옆에 있는 엘리베이터로 연결되는 지하라고 말해주었어. 시바하미를 통해 니카미몬으로 갈 수 있는 카드와 함께.



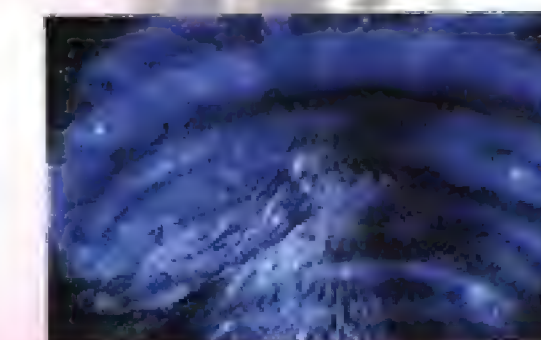
이제 그만...

이제 그만... 무서운데

우리는 일단 시바하미의 서쪽을 통해 니카미몬으로 들어 갔지. 아마미 모노리스의 지하는 마지막 비전 퀘스트에서 갔던 곳과 동일한 장소였어. 하지만 지난번에 갔던 통로는 막혀 있었고 대신 우리는 새로운 통로를 통해 지하로 내려갔지. 계속 전진을 하다가 마지막에 도착한 곳에는 '증표를 함아리에 넣어라 그렇지 않으면 문은 열리지 않는다' 라는 말이 적혀 있었다. 증표라면... 그때 뇌리를 스친 것이 바로 아자젤을 죽였을 때 나온 차륜의 플렛. 그것을 상자에 넣었더니 문은 열렸어. 증표가 들어가는 상자는 아마도 지난번 비전 퀘스트에 들 중 어느 쪽을 해치웠느냐에 따라 결과가 틀려지는 것 같아. 우리가 안으로 들



비전 퀘스트의 행동에 따라



이것이 마니토다

어갔을때 거대한 마니토의 모습을 확인할 수 있었어.

네미사: 이것이 마니토...? 이것이야... 알겠어... 마니토의 목소리... 느껴져... 몸안에 울려 퍼지고 있어... 비명... 고로워하고 있는것인가... 아니야 이것은 혼들의 목소리... 모두가 울고 있으니까... 마니토는... 그래... 더이상 들리지 않겠군...

남자: 그래 바로 그거야...

네미사: 이 목소리는...

남자: 히히 히히히히. 그래 더 더 더 혼을... 히히히히!

네미사: 카도쿠라. 위에 있군.

카도쿠라: 멋지다... 멋지다고... 몸이 부풀어오르는 것같다. 혼이 보인다... 내 안에 힘이 흘러넘친다. 우하하하하

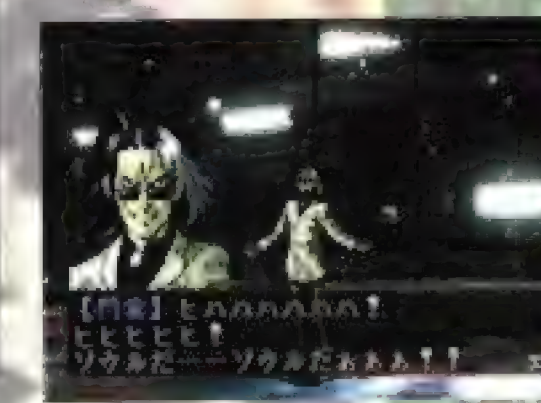
네미사: 카도쿠라. 당신은 자신이 무엇을 하고 있는지 알고 있나요?

카도쿠라: 자 스포아어. ... 마니토에 의해 춤추는 아름다운 빛이여. 캐리어를 내어라. 이 지상의 모든 혼을 마니토에게 인도하는 거다. 하하하하.

네미사: 레드맨은 이렇게 될 것을 알고 있었던 거야. 그러니까 봉인하려고 했고. 그래서 네미사를 끄집어 낸거지. 더이상 마니토와 인간은 함께 살 수 없으니까... 서로를 멸망시켜 버리니까...

카도쿠라: 자 혼이다 혼이다...

네미사: 사람의 마음은 약해져 버렸어. 불안, 슬픔, 증오.. 자신의 감정에 조차 쉽게 휩쓸려 버릴만큼... 코우지 지금 마니토에게는 카도쿠라 이외에는 보이지 않아. 우선 저너석을 쓰러뜨리지 않으면 마니토를 멈출 수는 없어. 자 마지막 결전을...



이미 제정신을 잃은 카도쿠라

보스: 카도쿠라

그야말로 라스트 보스에 걸맞은 정도의 강함. 극광대파참은 전연 전원 공격. 마하지온가, 이형포자비탄. 테트라칸. 게다가 어느 정도 공격을 가하면 2단변신. 초반에는 일반공격만



그런 레드맨도 인간이 아니었군

하지만 어쨌든 대역지를 가하면 세 드션, 메기본프레스, 이형포자집단, 나라코노아비스귀은 등 마지막 기술 등을 써낸다. 적어도 2명정도의 전문 킬링팀을 두고는 비범반사를 적극적 으로 활용하자. 변신한다는 일을 심분 한양해서 창기전으로 나가자.

1단계 모습



2단계 변신이다

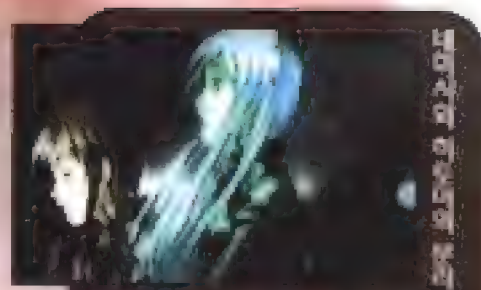


네미사: 마니토의 목소리가... 들려 적도쿠라이 사라졌으니... 지금이라 면 내 목소리고 당겼지. 마니토 돌아가 자. 우리들이 있어야 할 세계로... 그렇게 하면 아젠 더이상 괴로워할 필요가 없어.

카부토... 나는 당신과 있고 싶어. 히 토미와도 스포키즈의 모두와도 이대로 함께 있고 싶었어. 하지만 안돼... 지금 의 사람들의 혼은 우리들에게는 견딜 수 없어... 아무리 원해도..., 인간이 잘못된 것은 아니야... 하지만 마니토도 그래... 아무도 잘못된 것은 없어... 살아있는 다... 그래 단지 그것뿐. 나는 마니토에 게 돌아가겠어. 그렇게 하면 마니토도 죽 는 것이 가능하지. 그도 그것을 원하고 있고... 그것이... 내 의미였던거야...

나는 마니토가 부른 죽음의 노래 바로 그 자체니까. 오늘은 내 첫 생일인지도 몰라. 나는 잊지 않겠 어 카부토를... 그러니까 꼭.. 아 히 토미 눈을 떴군...

그렇게 그녀는 우리의 길을 떠나갔고 그녀와 접촉한 마니토는 아 지 처음부터 없었던 것처럼 깨끗 하게 사라져 버렸다. 과연 그 녀는 마지막 내게 무슨 말을 하려고 한 것일까. 그리고 정녕 이 것으로 사건은 끝난 것일까!



시리저리는 마니토

- 스텝들 -

지난번 사건이 있고 얼마간의 세월 이 흘렀다. 우리 아바마 시는 계획도 시였기 때문이라고는 해도 완전히 해 체되기로 결정되었다. 그 때문에 우리 들도 모두 뿔뿔히 흩어지게 되었다. 식스는 짐안일을 돕기로, 런치는 우수 한 기자가, 유이치는 스포키에 뒤지지 않는 멋진 해커가 되겠다면서 모두 흩 어졌다. 그리고 히토미는 아버지와 함 께 잠시 미국으로 가기로 결정했다고 한다. 그녀는 떠나가면서 내게 말했 다. 네미사가 마지막에 한 말은 언젠 가 다시 만나자였다고. 과연 나는 다 시 그녀를 만날 수 있을까? 아니 만날 수 있을거야. 레드맨이 말했지 않는 가. 죽음이란 오래된 삶과 새로운 삶 의 만남이라고.



모두를 떠나가지만 우리는 아니다



마지막 보스 전투

새로운 시작

지금 나는 꿈을 꾸고 있는 것일 까... 나는 지금 아지트에서 있다. 옆 에 있는 네미사와 함께. 하지만 나는 그것을 상당히 자연스럽게 받아들이 고 있는 듯하다. 시기는 우리들의 모 험이 끝난 뒤처럼 보이는데 왜 네미사 가 내 옆에 있는거지? 아 이것은 꿈이 틀림없다. 꿈이긴 하지만 네미사와 재 회를 할 수 있다니 너무 기쁘군. 그런 데 갑자기 사마나 네트에서 새로운 총 신이 들어왔다. 시아크의 11층에서 새로운 악마들이 나타났다고. 나는 가야할 의무는 없지만 네미사와의 재 회를 만끽하려는 의미에서 시월드로 갔다. 옛 정막 11층에 이상한 곳이 생겼더군. 안에 들어갔다니 6개의 문 이 있었어. 번호대로 안으로 들어갔 지. 뒤 각자 문에는 옷기는 퀴즈같은 것들이 붙어있지만 별 상관 안해도 되더라고. 그런데 각 방마다 보스들 인 있는데... 아니 왜리세. 정말 디 섯놈 모두다 장난이 아니군. 특히 마 지막 녀석은 최종 보스보다도 썩 것 같더라. 천신만고 끝에 다섯놈을 죽 이고 ???표가 붙은 방에 들어가니 수



고했다면서 시간을 거꾸로 돌리고 싶 다고 물어보더군. 그때 난 알았어. 이 것은 바로 내 잘못을 보상하기 위해 하늘이 내린 기회라는 것을. 기다라 리더. 당신이 죽게 내버려 두지는 않 겠어. 그리고...

공략후기

장르: 액션, 모험, PS4, PC
플 레이튼 끝난 순간의 기분은 뭐라고 말할 수 없을 정도 다. 필요한 스토리 라인과 멋진 화 면 연출 그리고 구성은 약간 짧은 길이를 제외하면 여신천생의 최고작 이라고 불러도 손색이 없을 듯하다. 그런데 아무래도 이번에 본 엔딩은 해피엔딩이 아닌 것같은 기분이 든 다. 하지만 복서 첫번째 플레이에서 는 해피엔딩을 볼 수 없는 것이 이 닐지. 두번째 플레이로써 스토리가 진정으로 마감되는 것이 아닐까. 왜 나하면 스토리상 미심적은 부분이 아직 많이 존재하고 VR파크에 대한 이벤트가 없었다는 것도 이해가 되 지 않기 때문이다. 그리고 그 수많 은 분기점들. 게다가 2번째 플레이 리고 확실하게 표시해 주는 만큼 빈 가 틀린 것이 존재함은 분명하다. 하여튼간 SS를 대표할만한 PFG의 출현을 축하하며 천착들에 비해 난 이도가 많이 저하된 만큼 부디 초보 자들도 멋진 소울해커즈의 세계로 뛰어들어 보기를 권한다.



네번째 보스 루치우스



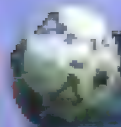
J리그 프로 축구 클럽을 만들자

TV중계를 보면 축구스타들의 화려한 플레이들을 볼 수 있다. 그런데 이 게임은 그 화려미를 되기까지의 숨은 과정들을 지켜보는 단계라고 할 수가 있다. 유지는 클럽의 중 경쟁자 공 감독이 되어 클럽을 일본, 더 나가 세계 최고의 클럽으로 성장시켜야 한다. 그럼 지금부터 최고의 클럽에 도전해 보자.



■제작사: 세가
■장르: 스포츠 시뮬레이션
■발매일: 97년 11월 20일
■발매가: 5,800엔

그래픽 ★★★
조작감 ★★
스토리 ★★★★★
연출 ★★★★★
사운드 ★★★
소장가치 ★★★★★



J리그 준가맹리그(JFL)전

게임을 시작하면 우선은 연고지를 선택해야 한다. 연고지는 전국 지방에 속해 있는 현(縣)의 시(市)나 도(道)를 선택할 수 있다. 일본 전국 주요 지역 중에서 1,232개의 연고지 선택이 가능하다. 연고지를 선택하는 방법은 4가지 조건을 완벽하게 갖춘 땅이어야 한다. 4가지 조건은 바로 인구(人口)와 땅값(地價), 교통(交通), 축구 인기(サッカー人気) 등의 조건이 좋아야 한다.

인구의 역할

인구가 많을수록 축구장을 찾는 사람이 많아진다. 인구의 수로 소도시(小都市), 중소도시(中小都市), 대도시(大都市) 등으로 나뉘는데 소도시는 나중에 스폰서들의 가치도 떨어지고 또 스타디움의 수익이 현저히 떨어진다. 그리고 물론 축구 클럽을 받쳐 주는 응원팀인 서포터클럽(サポーター) 사람들의 수도 없어서 클럽의 인기를 상승시키는 일도 힘들다. 그렇다고 많다고 좋은 것은 아니다. 인구가 많고 축구 클럽의 인기가 많은 곳일수록 그만큼 기대에 부응해야 하고 땅값이 비싸므로 어떤 건물을 세우든지 비용이 많이 든다. 인구는 처음 시작할 때는 20만~10만쯤의 도시가 적당하다.

축구 인기의 역할

가장 중요한 포인트, 축구의 인기도 없는 땅에다가 연고지를 만들어 봤자 쓸모가 없다. 연고지의 주민들도 사큰듯할 것이고 가장 중요한 수익과 축구 클럽의 인기를 기대할 수 없다. 이 포인트가 낮게 시작해도 수익을 포기하는 대신 좋은 실적을 거두면 조금씩 올라가기는 하지만 조금 힘든 플레이를 각오해야 한다.

이 모든 포인트를 완벽하게 소화해 내는 땅은 거의 8억 5000만엔 수준이다. 30만의 인구가 넘는 땅은 거의 8억엔 대에 들어간다고 생각하면 된다. 처음에 주어지는 10억을 조금이라도 아끼고 싶으신 유저는 인구는 적더라도 축구의 인기와 교통이 좋은 곳을 골라서 그곳을 연고지로 삼으면 된다. 이런 땅은 거의 5억~7억엔 수준이다.

땅값의 역할

인구를 모으는 일을 한다. 이것은 나중에 금융 부하나 부동산 부자 등으로 올릴 수 있다. 이것은 그래도 4개의 역할 중에서 부업(副業)쪽의 돈을 모으는 역할을 하므로 그렇게 높은 비중가가 있는 조건은 아니다. 이 포인트는 초반에는 그렇게 신경 쓰지 않자. 땅값이 높을수록 건물값이 비싸진다.

교통의 역할

교통이 좋을수록 먼 지방의 사람들이 찾아와서 같이 응원하는 일이 가능하다. 땅이 커도 교통이 나쁘면 사람들을 축구장으로 끌어 모으기 힘들다. 교통이 좋으면 스타디움의 높은 수익을 기대할 수 있다.

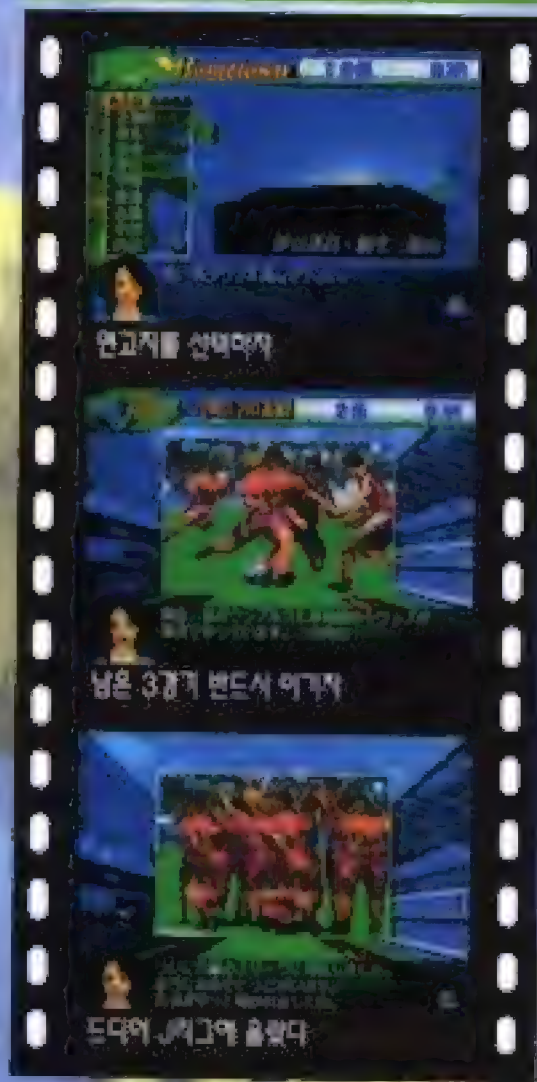
연고지를 선택하면 드디어 J리그로 진출하기 위한 축구 전쟁을 펼쳐야 한다. 바로 J리그 준가맹리그의 싸움인데 라이벌 팀과 플레이어의 팀 그리고 콘사도레(コンサドーレ), 브란넬(ブランネル) 등 4개의 팀중에서 상위의 2팀만 올라갈 수 있다. 상황은 31경기까지 끝내고 플레이어의 홈타운에서 각팀마다 한 경기씩만을 남겨 놓고 있다. 여기에서 그 동안의 반란군과 기타 부수입(副収入)으로 3억엔을 추가 비용으로 받는다. 지금부터 남은 3경기를 모두 이겨서 J리그에 18번째로 가입되는 영광을 누리자.

베스트 연고지

	인구	지가	교통	축구 인기
1. 시즈오카(静岡県清水市)	24만(万)	★★★★	★★★★★	★★★★★
2. 요코하마(神奈川県横浜市)	327만(万)	★★★★★	★★★★★	★★★★★
3. 교토(京都府京都市)	138만(万)	★★★★★	★★★★★	★★★★★



3경기를 많은 점수차로 모두 이기면 1위로 J리그로 올라가며 상금 3억 1천만 엔을 받고, 2게임만을 이기면 2위로 올라가는데 상금은 2억 5천 500만 엔을 받는다. 라이벌 팀은 반드시 올라가므로 플레이어 팀이 남은 3경기 중에서 2경기만을 이기면 되는 것이다. 물론 운이 좋아서 3팀을 모두 이기고 3억을 받는 쪽이 좋은 것은 말할 필요가 없다.



주인공의 본산-에디트 선수-

지금부터 J리그로 승격하자마자 곧바로 실행되는 에디트 선수 모드를 설명하겠다. 이 에디트 선수는 자신이 얼굴이나 출신지 그리고 앞으로의 능력을 조절할 수 있는데 이 에디트 선수를 잘 만드느냐에 따라서 앞으로 플레이어의 J리그 세력이 달라 있다고 봐도 좋을 정도로 능력치가 환상적으로 올라가는 인물이다(참고로 편집자가 키워놓은 에디트 선수인 HAM은 브라질 출신으로 미드필드 기록에서도 당연히 1위를 마크하고 있으며 독일이나 브라질 FC에서도 20억 이상의 이적료를 받고 넘길 수 있는 슈퍼 선수다. 이렇듯 일본의 슈퍼스타인 미야모토 일본 차국내에서 10년을 내다보고 유학을 시켰을 만큼 편자도 10년을 내다보고 집중적으로 키운 결

과 지금은 팀에 없어서는 안되는 인물로 성장하였다). 물론 에디트 선수를 만들지 않을 수도 있다. 그러나 되도록 자신의 본신인 선수가 그라운드를 누비면서 골을 넣을 때만큼 풍채한 순간은 없을 것이다.

한가지 더 말하고 싶은 점은 긴 안목으로 볼때 에디트 선수의 출신지는 국내 그러니까 일본으로 하는 것이 좋다. 그 이유는 4년마다 한번씩 열리는 월드컵에는 일본의 로케스장이 귀화하지 않고서는 자국의 선수들만을 출전시킬 수 있으니 만약 에디트 선수를 국외로 했다면 월드컵은 출전할 수 없다.

얼굴 에디트

- ①윤곽(輪廓)-선수 얼굴의 피부와 얼굴 형태를 조절한다.
- ②머리형태(髮型)-대머리나 잠발 등 취향대로 꾸민다.
- ③눈썹(眉毛)-눈썹의 형태. 남자는 모름지기 눈썹이 짙어야 멋지다.
- ④눈(目)-눈의 형태. 자신의 본신인 만큼 마냥으로 꾸미는데 최대한 노력하자.
- ⑤코(鼻)-코의 형태. 만화에서나 볼 수 있는 코도 있다.
- ⑥입(口)-입의 형태. 다양한 입의 모양이 있다.
- ⑦수염(ヒゲ)-수염이 있음으로 해서 창출되는 멋.
- ⑧그밖에(その他)-얼이나 귀걸이, 안경 등의 멋을 창출한다.

출신지와 능력의 에디트

- ①호칭(呼稱)-본명(本名)과 닉네임(ニックネーム)으로 나뉜다.
- ②출신지(出身地)-국내(国内)와 국외(国外)로 나뉘는데, 국외는 밑에 설명.
- ③신장(身長)-신장이 크면 작전 능력은 상관이 없다.
- ④혈액형(血液型)-몸의 혈액형을 나타낸다.
- ⑤포지션(ポジション)-골키퍼(ゴールキーパー)수비수(ディフェンダー) 미드필더(ミッドフィールダー) 포워드(フォワード)
- ⑥타입-아홉개의 항목 중에서 키워드 3개를 골라 그중에서 자신의 선수의

능력을 선택한다. 5각형 그래프의 능력을 살펴보고 키워드를 고르면 그래프가 변화하는데 어느 한쪽을 집중적으로 키우거나 전능한 선수를 키우는 일이 가능하다. 그래프에 등장하는 능력의 의미를 살펴보면 테크닉(テクニック)은 패스나 슈트의 기술적 요소에 반영되는 패러미터이고 하드(ハード)는 충격 등에 견디는 정신적 패러미터이다. 센스(センス)는 연습으로는 획득할 수 없는 천성적인 모

든 능력(예로 점프력의 높음이나 탄력 등)을 나타내고 인텔리젠스(インテリジェンス)는 전술이나 시스템 등을 이해하는 지성적인 패러미터. 보디(ボディ)는 기본 체력이나 상처를 입지 않게하는 신체능력적인 패러미터이다



키워드 정리 CHAMPIONSHIP

- 육체(肉體)..... 힘세고 건강한 몸(屈強な體), 철인(鐵人), 골격이 좋다(骨格が良い), 보디 밸런스(ボディバランス)
- 능력(能力)..... 이성의 플레이(理性のプレイ), 관객질규(観客絶叫), 포복절도(抱腹絶倒)
- 그외(その他)..... 기록에 남을 남자(記録に残る男), 기억에 남을 남자(記憶に残る男), 성적우수(成績優秀), 동물적 감(動物的カン)
- ★보너스 팀-국외() 출신지를 고르면 위안 세계의 상위팀 일본에 이렇듯 포르투갈(ポルトガル), 영국(イギリス), 이탈리아(イタリア), 홀란드(オランダ), 러시아(ロシア), 스페인(スペイン), 프랑스(フランス), 독일(ドイツ), 아르헨티나(アルゼンチン), 멕시코(メキシコ), 브라질(ブラジル), 콜롬비아(コロンビア), 카메룬(カメルン), 사우디아라비아(サウジアラビア), 한국(韓国), 남아공(南アフリカ)
- 속력(速力)..... 화려한 슈트(豪華なシュート), 훌륭한 슈트(派手なシュート), 정확무비(正確無比), 득점의 냄새(得点のにおい)
- 패스(パス)..... 변환자재(變幻自在), 확실한 패스(確實なパス), 필살의 스투퍼스(必殺のスーパーパス), 게임메이커(ゲームメーカー)
- 드리블(ドリブル)..... 확실한 드리블(確實なドリブル), 결사의 드리블(決死のドリブル), 5인 제끼기(5人抜き), 혼자서 폭주(1人で暴走)
- 디펜스(ディフェンス)..... 화려한 수비(華麗な守備), 수비의 달인(守備の達人), 일대일 승부(一対一勝負), 에이스 킬러(エースキラー)
- 안정성(安定性)..... 건실한 움직임(堅實な動き), 말없는 세이브(無言でセーブ), 냉정한 판단(冷情な判断), 세이브력 발휘(セーブ力發揮)
- 지성(知性)..... 사고보다 행동(思考より行動), 자기중심(自己中心), 열혈(熱血), 냉혹무비(冷酷無比), 품행방정(品行方正)



감독과 스카우터

감독(監督)은 천천히 자신의 선수들을 육성시켜주는 중요한 인물이다.

좋은 감독을 얻는 방법은 역사 돈을 많이 주는 방법도 있지만 그중에서도

계약 기간에 주의해야 한다. 돈이 별로 없을 때 2억엔이나 달라고 하는 감독이 5년이나 3년의 계약(契約)을 희망(希望)할 경우는 6~8억은 그냥 넘겨 준다. 그러니까 초반에 이런 무리한 수를 사용하면 안되고 초반에는 경비를 절약해야 하니 일본 감독 중에서 5,000엔 이상 9,000엔 이하에 1~2년 계약을 희망하는 감독을 선출하도록 하자. 그리고 스카우터는 처음에 2,000엔대의 스카우터가 있을 것이다. 그 사람을 뽑아도 일본의 어지간한 유명 선수들을 선출할 수 있다. 그리고 외국쪽의 선수들을 소개해주는 외국 스카우터는 나중에 한 5년이 지나 자본금이 많을 때 마음이 내키면 고르도록 하자. 왜냐하면 한 팀당 외국용병은 3명으로 한정되어 있으므로 만약 에디터 선수의 출신지를 국외로 했다면 팀내에서 실제로 사용가능한 용병들은 2명을 뽑고나면 끝이다. 그러나 외국인 용병이라도 자신의 팀에서 가장 취약한 포지션 쪽을 보충해 줄 가능성이 있는 용병이 아니면 실제로 필요가 없으니 신중을 기하여 선택하자.



포터즈 선수 영입

신인 선수와 서포터즈 클럽의 운영비 설명

신인획득(新人獲得)은 1년을 마감하면서 처음으로 시작할 때 기용가능한 신인선수를 말한다. 가능성이 있는 선수는 어미서가 세계에서도 봉용될 가능성을 가진 선수라고 말해주니 이런 선수를 뽑아야 한다. 그리고 서포터즈 운영비는 클럽 회원들의 활동비를 말한다. 이 액수가 많을수록 좋은 회원들의 활동이 왕성하므로 많이 지원하면 좋지만 문제는 설정이다. 처음의 설정을 해놓은 액수를 내년에는 그 액수보다 더 많이 지원해 주어야 한다. 1년이 지나서 또 운영비를 설정할 때 직년의 수치에 동등하거나 액수를 줄이는 상황이 일어나면 서포터즈 회원들은 기하급수적으로 빠져

나간다. 그러니 처음에는 액수에서 않아도 500만엔 이상은 올리지 말자.



기타 기록표

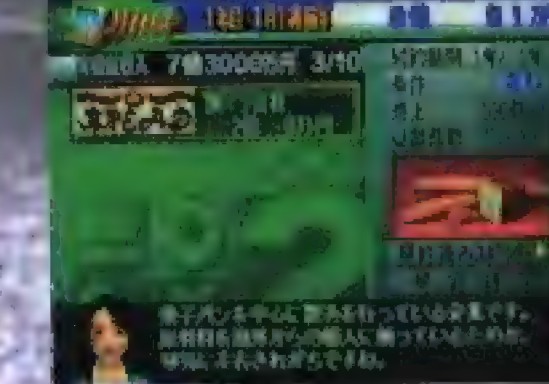
- 한달간의 결산 보고이다.
- 대회의 기록(大會の記録)-한달간 대회의 성적을 나타낸다. 1월달에는 총 결산으로 1년간의 모든 대회의 성적을 나타낸다.
- 수지보고(收支報告)-운영비와 수익비, 인건비 등의 계산책 해고 남은 이익이나 손실의 총합산이다. 1월달에는 직년의 총 수치를 나타낸다.
- 관객동원수(観客動員数)-홈타운이나 어웨이 경기에서 관중들의 수를 총 집결한 수치이다. 1월달에는 1년간 총 몇명이 관중했는가를 나타낸다.
- 시정률(視聴率)-TV에세를 통해 팀의 활약을 몇명의 시민들이 관심을 나타냈는가를 표시하는 퍼센트 수치이다. 처음에는 시청률이 5%미만이지만 나중에 플레이어의 클럽이 세계로 방영될 정도의 클럽이라면 기쁨 것이다.
- 서포터즈 클럽(サポータークラブ)-몇명이 클럽의 회원에 들어왔는가를 나타내는 수치이다. 물론 운영비가 많고 인구가 많으면 범대간이 몰려들지만 평균적으로 한달에 100명 정도가 들어오면 적당한 수준이다. 인구가 30만 이상인 도시에서는 회원수가 초기엔 5,000명 이상부터 시작한다.



서포터즈 클럽

스폰서에 관하여

스폰서는 그룹이나 회사들이 플레이어에게 재정이나 다른 직접적인 도움을 주고 자신들은 기업의 광고를 원하는 모임이다. 회사로서는 자신이 도와주는 그룹이 정상권에 오르기를 바랄 것이고 플레이어도 그런 스폰서의 기대를 저버리지 않아야 재정적으로 도움을 많이 받을 수 있다. 그러나 그 계약에도 조건(條件)이 있을 때가 있다. 스폰서의 조건을 팀이 충족시키지 못할 경우에는 계약파기(契約破棄)와 동시에 전액을 모두 풀어야 한다. 이런 스폰서의 조건을 잘 이행할수록 플레이어의 신뢰도는 더욱 올라가 더 큰 스폰서가 등장한다. 계약은 거의 승률 50%이상이나 팀이 전기와 후기리그에서 8위안에 무조건 든다든지 아니면 윈터컵이나 스프링 토너먼트 등에서 3차전까지 출장해야 한다든지 또는 득점랭킹 10위 안에 들어야 한다든지 등 다양하다. 그러니 어려운 계약을 무조건 이행하려 하지 말고 능력에 맞게 차근차근 향상시키자.



스폰서와의 계약

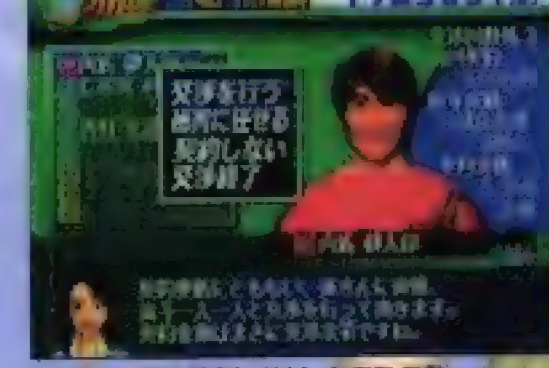
계약에 관하여

- 계약이 끝난 선수와 재계약을 하거나 이적시킨다.
- 교섭을 한다(交渉を行う)-선수와 직접 대화하면서 금액을 협상한다. 물론 이미 활약하고 있는 선수라면 마음 편하게 많은 액수를 주고 끝내면 좋지만 이 액수를 잘 못맞추면 나중에 그 선수의 액수에 맞추다가 지급년에 빠질 수 있으니 평가도를 보고 인상해 주고 싶으면 직년의 수치를 비교해서 조금씩 조정해 나가자 물론 아무런 활약도 안하고서 돈을 인상시켜주면 안되지만 3년의 기동한 선수와 계약을 못맺으면 선수는 자유 계약선수가 되버리니 주의하자.

■비서에 맡긴다(秘書に任せる)-비서가 알아서 해결하는데 절대로 이것을 선택하지 말자. 구단에 돈이 수북하고 귀찮을 때는 괜찮지만 비서에게 맡기면 터무니없는 액수가 자주 나온다. 3억엔에 끝낼 수도 있는 일을 선수들이 원하는 대로 계약을 해주므로 12억엔으로 계약하는 등 어마어마하게 계약하니 절대로 비서에 맡기지 말고 되도록 계약의 재미도 느낄 겸 직접하자.

■계약하지 않는다(契約しない)-계약을 안하는 선수는 자연히 이적(移籍)되니 그냥 총로를 선택해도 된다.

■교섭종료(交渉終了)-교섭을 마친다.



교섭하면 팀에 중요한 선수는 놓치지 말자

캡틴의 지정과 등번호에 관하여

1월이 되면 후조건 팀의 기동이사단의 1년을 책임질 캡틴을 선출해야 한다. 캡틴의 중요성은 팀 전체의 사기(士氣)와 동료들간의 신뢰도(信頼度)에 해당하므로 대충 뽑으면 큰일난다. 그러니 팀의 공헌도(貢献度)나 중요성에서도 일류를 달리는 인물이나 실력과 중에서도 나이가 지긋한 사람을 뽑으면 적당하다. 그리고 등번호 지정은 아래와 같다.

- ①자신이 설정(自分で設定)-자신이 좋아하는 선수에게 행운의 7번을 준거나 아니면 스트라이커를 상징하는 10번 또는 팀의 정신적 지주를 상징하는 1번이란 좋아하는 번호를 매길 수 있다.
- ②코치에 맡긴다(コーチに任せる)-일일이 선수들의 등번호를 매기는 것이 싫을 때 사용하면 한번에 해결된다.
- ③취소한다(やり直す)-등번호 설정한 것을 취소하고 다시 한다.



캡틴 지정과 등번호



집중공략

광고료와 입장료에 관하여

광고료는 자기의 홈타운에 있는 시민들에게 시험의 일정을 알려주는 역할을 하므로 광고료를 많이 올리면 역시 스타디움에 사람이 많이 올 것이다. 문제는 입장료와 맞아 떨어지야 수익을 기대할 수 있다는 점이다. 미리 비서가 예상하는 관객들의 예상 반응도를 참조하자.

- ◇스타디움에 입장할 수 없을 때의 멘트
스타디움에 오고 싶지 않을지도... (スタジアムに入りきらないかも...)
- ◇관객이 폭발 때의 멘트
스타디움에 관객이 폭발 것입니다 (スタジアムにいっぱいお客さんが入ってくると思いますよ)
- ◇관객석이 거의 꽂혔을 때의 멘트
꽤 혼잡할 것 같습니다(観客席もかなり混雑するでしょう)
- ◇관객석이 좀 활기찰 때의 멘트
관객석이 활기찰 것입니다(それなりに観客席にぎわうでしょう)
- ◇관객석의 상황이 반도 안찼을 때의 멘트
지금의 상황에서는 반도 안찼 것입니다(今の状況では観客席が半分も埋まれば良い方だと思いますよ)
- ◇관객석이 거의 텅비었을 때의 멘트

이런 상황에서는 관객석이 한산할 것입니다(こんな状況では観客席がさ



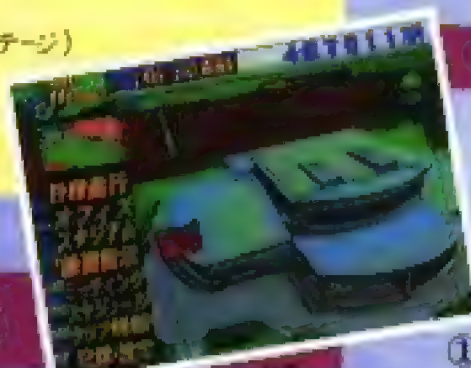
광고료와 입장료를 잘 조정하자

1년간의 J리그 대회표

- 1월 작년 총결산, 계약변경, 스폰서 획득, 감독이나 스카우터의 변경 등
- 2월 플레 시즌 매치(プレシーズンマッチ)
- 3월 J리그 스프링 토너먼트(Jリーグスプリングトーナメント)
- 4월-6월 J리그 퍼스트 스테이지(Jリーグファーストステージ)
- 7월 플레 시즌 매치(プレシーズンマッチ)
- 8월-10월 J리그 세컨드 스테이지(Jリーグセカンドステージ)
- 11월 플레 시즌 매치(プレシーズンマッチ)
- 12월 J리그 윈터 컵(Jリーグウィンターカップ)

총체적인 커맨드어 관하여

클럽 하우스	오피스	스타디움
다음으로(NEXT)	다음으로(NEXT)	다음으로(NEXT)
오피스(OFFICE)	스타디움(STADIUM)	오피스(OFFICE)
스타디움(STADIUM)	클럽 하우스(クラブハウス)	클럽 하우스(クラブハウス)
연습지시(練習指示)	인사(人事)	서포터즈 클럽(VOICE)
미팅(ミーティング)	시설(施設)	연고지 지원(地元投資)
스케줄(スケジュール)	자료실(資料室)	스타디움 투자(スタジアム投資)
클럽 정보(クラブ情報)	기록(記録)	타운 데이터(タウンデータ)
기록(記録)		기록(記録)



연습 지시의 커맨드들

이번에는 연습에 필요한 각 커맨드들의 정리와 그 기능을 간단하게 설명한다.

개인의 육성(個人育成)

각 선수에 개인기의 테크닉이나 기초적인 기술향상과 동시에 역할상의 방향성을 정하기 위한 연습이다.

- ①스트라이커(ストライカー): 슈팅 기술을 향상시키며 상대골 앞에서 적극적으로 골을 노리기 위한 스트라이커를 육성한다.
- ②드리블러(ドリブラー): 빠른 드리블 효과로 상대방 디펜스를 무너뜨리고 고도의 높은 패스 기술을 향상시킨다.
- ③찬스 메이커(チャンスメーカー): 전선(前線)에서 항상 라스트 패스 등을 노리고 공격패턴을 변화시키며 찬스를 만들어내는 선수를 육성한다.
- ④수비적MF(守備的MF) 중앙에 위치하며 중앙의 수비력을 강화하고 최의 공격을 막는 선수를 육성한다.
- ⑤센터백(センターバック): 디펜스 라인의 중앙에 위치하며 스톱피와 스위치의 양방을 지휘하는 선수를 육성한다.
- ⑥사이드백(サイドバック): 디펜스 라인의 마감을 담당하며 디펜스와 동시에 적극적으로 공격에 참가하는 선수를 육성한다.
- ⑦공격적DF(攻撃的DF) 보통은 디펜스에 전념하고 찬스에는 공격에 참가하는 선수를 육성한다.
- ⑧골키퍼(ゴロキーパー): GK의 세이빙이나 골킥 등 골을 지키기 위한 기술을 육성한다.

기초 연습

기본이 되는 개인기의 테크닉이나 기본적인 체력을 만들기 위한 연습을 한다. 나날이 힘들어지는 시험에는 경험과 기본적인 체력 등의 기초훈련이 본뜬히 쌓여 있지 않으면 힘들게 된다.

- ①패스(パス): 패스와 센터링의 기술을 향상. FW에 볼을 넘겨주기 위하여 MF와 GA에 필요한 연습이다.
- ②드리블(ドリブル): 드리블 기술을 향상. 볼을 운반하기 위해서 FW와 MF에 필요한 능력이다.
- ③슛(シュート): 슈팅과 헤딩의 능력을 향상. FW를 위한 연습이지만 MF에도 필요한 연습이다.
- ④디펜스(ディフェンス): 슬라이딩, 킥트 등을 향상. 수비진일 DF에 필요한 연습이다.
- ⑤프리킥(フリーキック): 프리킥과 코너킥 등의 능력을 향상. 찬스를 만들기 위한 정확한 킥 등을 연습한다.
- ⑥런닝(ランニング): 주력과 스테미너를 향상. 모든 기초 체력의 기본이다.
- ⑦근력 트레이닝(筋力トレーニング): 근력을 향상.
- ⑧특별조정(特別調整): 선수의 컨디션을 일시적으로 높인다. 하지만 선수의 피곤도가 대폭 늘어나기 때문에 이 연습을 할 때는 세심한 주의가 필요하다.

★ 연습지시 - 지금부터 가장 중요한 연습지시에 관한 설명을 한다.

방침의 변경(方針の変更)	선수의 배치와 포메이션, 시스템 등의 시험전에 대비할 수 있게 만든다.
연습지시(練習指示)	연습지시에서는 개인의 힘을 향상하기 위한 (개인육성)이나 [기초연습] 등의 능력을 향상하는 훈련을 한다.
연습실행(練習実行)	위에서 훈련의 설정을 지시했으면 이것으로 훈련을 실행한다.
코치의 코멘트(コーチのコメント)	이것을 선택하면 연습이 끝난 후에 선수들에 대한 다양한 평가가 내려진다. 물론 훈련의 성과가 좋은 방향으로 나가야 한다.
연계력을 본다(連携力を見る)	선수들끼리의 관계도이다. 이것은 총 5단계로 나뉘는데 이 능력이 좋아야 선수들끼리 볼을 연결받고 독점으로 연결되는 것이다.
불참가 선수(不参加選手)	선수가 부상이나 해외유학, 일본대표 등으로 뽑혀서 연습에 참가 못할 경우에는 선수의 이름이 여기 명단에 오른다.

특별 연습

각 포지션에 필요한 특정 능력을 향상시키기 위한 연습. 각 선수의 역할을 파악하는 것이 중요하다. DF와 DF(DF適性) 특질을 얻기 위한 연습. FW만이 아니고 MF나 DF

에도 필요한 연습이다. 공격적인 선수를 육성한다.

②MF적성(MF適性):중간에서 볼의 연결을 연습. 수비하는 MF만이 아니고 적진을 공격해 들어가는 FW에도 필요한 능력이다.

③DF적성(DF適性):수비의 포지셔닝을 연습. 적으로부터 볼을 빼앗기 위한 종합적인 연습이다.

④GK적성(GK適性):GK의 세이빙을 연습. 확실히 볼을 잡는 능력은 승리를 위한 지름길이다

시스템(システム)

축구 스타일을 몸에 익히는 연습. 이 연습은 선수 전원이 해야하고 선수들에게 포메이션을 이해시키는 일이 중요하다.

①4-4-2: 일반적인 공수(攻守)의 밸런스를 지녀서 모든 것에 대해 유연하게 대응할 수 있는 포메이션이다.

②4-3-3:FW 3인을 중심으로 볼을 운반하여 득점시키는 공격적인 포메이션이다.중반에 있는 MF의 높은 능력을 요구하는 포메이션이다.

③4-5-1:가장 최전선인 볼에 FW 한 사람만 남고 철저히 수비하여 찬스가 오면 카운터를 노리는 전법이다

④3-5-2:중반을 강력하게 지원하는 포메이션. 이 시스템에서는 온 프레스 전술(戰術)이 가장 효과가 있으며 미드필더가 5명이어서 적을 에워싸기도 쉽고 공수의 밸런스 빠른 전술이다.

⑤3-4-3:가장 공격적인 포메이션. 대신 수비가 허술해지므로 DF전의 높은 능력을 요구하는 시스템이다.

⑥5-3-2:안정된 수비로 건설상이 높은 포메이션. 양 사이드의 DF는 공격에도 참가할 수 있는 능력을 요구한다.

전술(戰術)

조직적인 직전을 선수에게 이해시키기 위한 연습이다.

①공수밸런스(攻守バランス):공격과 수비의 역할을 밸런스있게 맞추는 전술훈련.

②공격중시(攻撃重視):공격에 중점을 두어 수비진도 공격에 적극적으로 참가하는 전술.

③수비중시(守備重視):수비에 중점을 두어 공격진도 수비에 참가. 볼을 빼앗고 나서 공격의 진판 이 다소 늦어진다.

④온 프레스(オンプレス):중간에서 콤팩트 함석으로 적을 에워싸 볼을 빼앗은 뒤에 공격으로 전환. MF의 높은 능력을 요구한다.

⑤카운터(カウンター):FW를 최전선에 남기고 수비에 전념하다 볼을 빼앗은 뒤부터 순식간에 공격으로 전환한다. DF전의 높은 능력을 요구한다

⑥리베로(リベロ):DF 1명에게 스위퍼 기능을 맡기고 찬스에는 공격에도 참가하는 수비를 훈련.

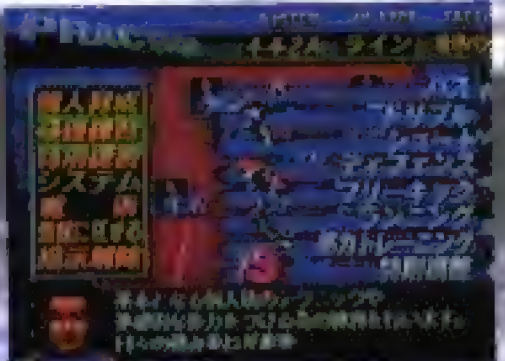
⑦라인 DF(ラインDF):DF의 배치를 일렬로 한 조작적인 수비. DF라인을 구성하기 쉽고 업사이드 트랩을 거는 것도 쉬운 전술 훈련.

감독이 맡긴다.(監督に任せる)

감독이 선수들에 맞추어 훈련과 휴식을 시킨다. 필자는 우선 초보자들에게는 이 방법을 권하고 싶다. 초보자들은 아무래도 어느 방식으로 훈련해야 능력이 올라가는지 잘 당황할 것인데 이 방법을 선택하여 감독에게 능력유 어느정도 상승시키게 한 후에 플레이어가 그 이후로 키워가는 방법도 좋다.

지시해제(指示解除)

지시한 훈련을 모두 취소시킨다. 연습을 실행했다면 취소는 불가능하다.



미팅에 관하여

미팅은 선수들과 플레이어의 대화의 장이다. 미팅을 통해서 훈련의 성과나 중요한 사항인 불만(不満)에 관한 요구 조건을 볼 수 있다.

①컨디션(コンディション): 선수들의 몸상태와 훈련의 성과를 듣는다. 밑에 나오는 코치의 말 중에 상승곡선(上昇曲線)이라는 말이 나오면 앞으로 훈련을 통해서 컨디션이 상승기류를 탄다

는 것을 의미한다. 반대로 하향곡선(下向曲線)이면 점점 컨디션이 내려가는 것을 뜻하니 선수의 기용에 주의하자.

②불만(不満):불만이 높으면 선수가 자기의 의지로 팀을 떠나려고 하는 상황까지 가게된다. 문제는 거의 감독과 의견이 안 맞는다(監督との相性が合わない)거나 팀 동료들간의 사이에 관한 문제. 자신의 가치에 관한 연봉문제, 또 자주 시합에 기용(起用)을 안하면 그것에 대한 불만을 이야기한다. 되도록이면 불만을 해결하고 싶지만 거의 현실상 물어주기 힘든 불만들이 많으므로 너무 심할 때는 이적(移籍)을 생각해 두자.

오피스란의 인사에 관하여

스카우트(スカウト)	다른 구단의 선수를 스카웃한다.
이적(移籍)	자신의 구단의 선수를 다른 곳으로 방출(放出)시킨다. 다른 선수를 영입할 때도 쓰인다.
유학(留學)	선수를 유학보낸다.
감독교대(監督交代)	감독을 교대. 팀이 기대이하의 성적을 낼 때는 물물 머금고 지휘진을 교체해야 한다
스카우터 교대(スカウト交代)	스카우터가 자신이 원하는 선수를 못잡아올 때 다른 스카우터로 교환하자.

스카우트

국내 선수(国内選手):현존 J리그에서 활약하는 선수를 다른 구단으로부터 스카웃해 온다. 계약금과 그밖에 다른 구단에서 나오기 위해서 획득료와 필요하다. 획득료는 선수의 비중에 따라 틀려진다.

①외국선수(外国選手):이적 가능한 해외 선수를 리스트 업한다.

②패스워드 선수(パスワード選手):백업 저장되어 있는 선수를 스카웃 리스트 업한다. 물론 플레이어가 정점스

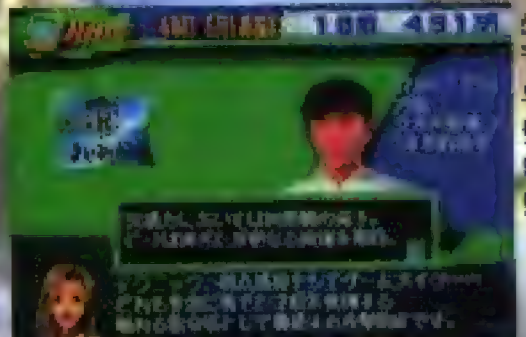
③주특기(セールスポイント):선수의 특기를 나타낸다. GK라면 세이빙, MF라면 드리블 등 옆의 얼굴 상태의 웃음이나 화남을 보고 그 주특기에 얼마만큼 자신있는가를 알 수 있다.

④약점(弱點):선수의 약점을 나타낸다. 주특기와 같이 얼굴상태를 보고 선수가 얼마만큼 그 약점에 취약한가를 알 수 있다.



럽게 키운 선수이므로 어렸던한 가격으로는 스카웃이 불가능하다.

⑤희망선수(希望選手):포지션별로 원하는 선수만을 중심으로 리스트업한다. 순서대로 GK, DF, MF, FW 그 다음이 지도력이 높은 팀의 캡틴 후보장(キャプテン候補)이다.



유학에 관하여

선수들을 목표지에 가장 이상적으로 훈련시킬 수 있는 것이 바로 유학 모드이다. 유학에 보낼 선수는 물론 먼 미래를 내다보는 구단의 계획이다. 여러분도 물론 팀에서 거의 도움이 안 되는 인물들을 유학을 보냄으로써 먼 미래에 핵심 주전으로 만드는 것이 가능하다. 유학을 보낼 수 있는 나라를

설명하기 전에 유학은 두 종류로 갈 수 있다. 우선 하나는 2달의 특별 이벤트인 해외 캠프(海外キャンプ)를 통해서와 한 개인(個人)을 만년에서 3년까지 다른 나라로 보내는 것이다. 해외 캠프는 3달 한달동안 팀 전체 능력을 올릴 수 있고 개인의 유학은 계약기간 안에 가능한 유학을 뜻한다.

물론 선수와의 계약 기간이 2년 남았으면 3년간의 유학은 불가능하다.

★유럽(ヨーロッパ)

■이탈리아(イタリア): 세계 최강의 축구 리그를 가진 나라. 조직적이고 견고한 디펜스를 배울 수 있다. 수비를 강화하기 위해서는 최적.

■독일(ドイツ): 수많은 영광의 기록을 가진 축구의 명문. 강인한 체력과 강력한 공격력을 몸에 익히려면 이곳이 최적.

■네덜란드(オランダ): 「토탈 풋볼」이라는 말이 어울리게 능력을 전반적으로 단련. 올마이티한 선수를 키울 수 있다.

■스페인(スペイン): 수비보다 공격에 중점을 두는 스타일을 익힌다. 공격적인 축구를 하려면 이곳을 선택.

★남아(南アメリカ)

■브라질(ブラジル): 지금까지도 세계 각국의 많은 우수한 선수를 배출하고 있는 나라. 공격에 관련된 개인과 드리블이나 개인기 능력을 향상시키려면 이곳이 최적.

■아르헨티나(アルゼンチン): 강하고 빠른 공격이 자신있는 선수가 많은 나라. 그 선전 기술을 익히려면 이 나라밖에 없다고 생각된다.

■콜롬비아(コロンビア): 남미에서는 유일하게 개인기가 아닌 유럽식의 패스 센스를 가진 나라. 중반에 필요한 능력을 올리는데 필요한 나라이다.

■우루과이(ウルグアイ): 천부적으로 보아 크게 좋을 것은 없고 바운이 싸다. 매력이다.

★아프리카(アフリカ)

■나이지리아(ナイジェリア): 불안한 요소가 많지만 개인기에 관련된 능력은 경이적인 향상을 기대할 수 있다.

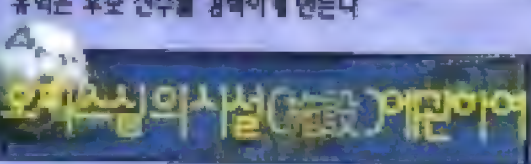
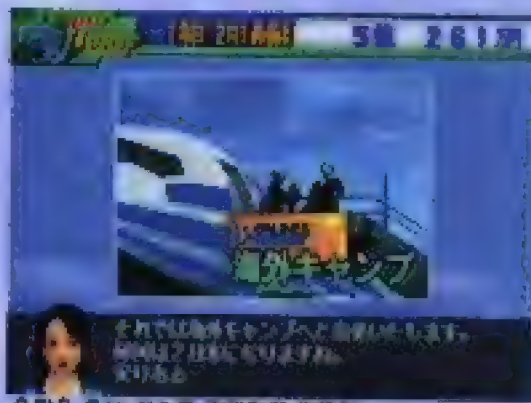
■카메룬(カメルーン): 폭발적인 능력의 향상을 기대할 수 있지만 확실하다고는 볼 수 없는 단점이 있다.

■남아공(南アフリカ): 정신적으로 강해진다. 생프 비용이싼 것도 매력이지만 다른 능력의 향상을 기대하려면 피하는 게 좋다.

■클럽 하우스(クラブハウス): 클럽 하우스를 증축한다. 증축하면 시설의 환경을 최할 수 있다.

■시설증설(施設増設): 클럽 하우스의

시설들을 설치하는 것으로 클럽 하우스의 규모가 있어야 많은 선수들을 위한 시설 설치가 가능하다.



클럽 하우스(CLUB HOUSE)

①미팅(MEETING)-작전을 이해시키는데 큰 도움을 주는 시설.

②풀장(POOL)-실내 풀장을 증축. 수영은 선수의 기본 체력을 높이는 데 최적이므로 스테미너나 주력(走力)을 높이는 역할을 한다.

③스피드 짐(SPEED GYM)-스피드 짐을 증축. 연습시 선수의 순발력이나 반사신경을 높이는 데 도움을 준다.

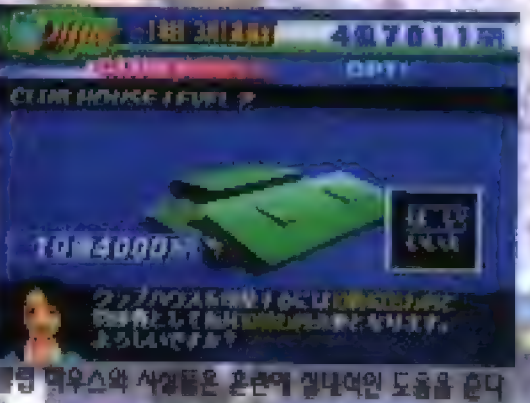
④파워 짐(POWER GYM)-파워짐을 증축. 어떤 포지션이라도 필한 기본 기법으로 연습시 선수의 근력을 높이는 데 도움을 준다.

⑤메디칼(MEDICAL)-의무실을 증축. 선수의 건강을 관리하며 만일 부상을 입었어도 완치가 빨라진다.

⑥마사지 룸(MASSAGE)-시합전 컨디션올 최적으로 유지할 수 있도록 한다. 중요한 시설이다.

⑦부엌(KITCHEN)-부엌을 증설. 밸런스 맞은 식사를 선수에게 공급하고 피로 회복에 도움을 준다.

⑧라운지(LOUNGE)-라운지를 증설. 쉬는 선수끼리 담소하는 장소로 선수들의 불만을 조금이나마 덜어준다. 중요시설이다.



그라운드(GROUND)

■시설정비(施設整備)

①컨디션(コンディション)-연습 그라운드의 상태를 정비. 상태가 나쁘면 부상을 입기 쉬워지니 배드(BAD)에 가까워질 때는 정비가 필요. 보통 여비서가 상태가 나쁘다며 그라운드의 정비를 물어오는데 그때 O.K하면 자동으로 정비된다.

②잔디밭(芝張場)-잔디를 갈아 연습을 효과적으로 할 수 있게 한다. 가장 먼저 설치해야 하는 시설.

③조명(照明)-조명을 설치하면 밤에도 연습에 전념할 수 있다. 시설비가 좀 비싸니 이 시설은 나중에 여유가 있을 때 달면 된다.

■연습장 증설(練習場増設)

그라운드를 하나(1面)더 늘려 시간을 유효하게 사용한다. 이 시설도 가격이 비싸므로 나중에 자금이 있을 때 설치하자.



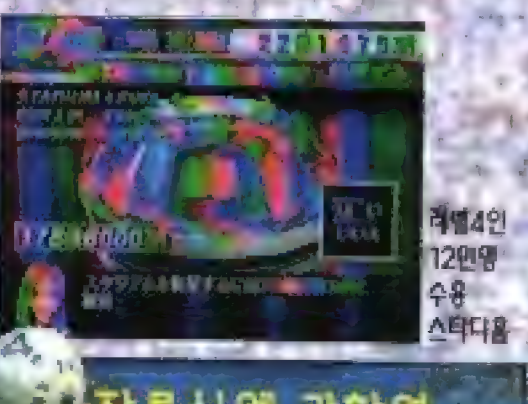
스타디움(STADIUM)

■스타디움(スタジアム)

스타디움의 스타디움을 신축한다. 처음엔 15,000명밖에 수용할 수 없으므로 많은 관중을 모으려면 자금을 빨리 모아 스타디움 레벨2인 4만명 수용가능한 스타디움을 신축한다.

■루프 설치(ROOF)

이것을 설치하면 비오는 날에도 관중이 온다. 스타디움 레벨1에서 2로 바꾸면 1이 있을 때와 루프는 무효가 되므로 다시 설치해야 한다.



자료실에 관하여

대회의 기록(大會の記録)

①연도 랭킹(年度ランキング)-퍼스트 리그와 세컨드 리그의 순위 변동을

나타낸 것을 그래프로 나타낸다. 해가 갈수록 그래프의 변화는 뚜렷해진다. 또 가장 밑으로 스크롤해 보면 클럽이 세계(世界)에서 차지하는 순위를 알 수 있다.

②성적기록(成績記録)-여러분이 몇 년도 어떤 대회에 몇 번 나가서 우승을 몇 번 했는지를 상세히 표시.

경영의 기록(経営の記録)

①자금과 관객의 추이(資金と観客の推移)-자금과 관객이 몇 년마다 상승하고 하락했는지를 그래프로 나타낸다.

②스폰서 상황(スポンサー状況)-지금 계약 맺고 있는 스폰서의 정보를 본다.

개인랭크(個人ランク)

국내 득점 랭킹은 각 연도의 득점왕과 상위권 20명의 정보를 보여준다. 또 그 아래는 세계 선수들의 랭킹 상위 20명을 보여준다.

①국내득점 랭킹(国内得点ランキング)

②세계 GK 랭킹(世界 GK ランキング)-세계권 GK 상위 20명을 보여준다.

③세계 DF 랭킹(世界 DF ランキング)-세계권 DF 상위 20명을 보여준다.

④세계 MF 랭킹(世界 MF ランキング)-세계권 MF 상위 20명을 보여준다.

⑤세계 FW 랭킹(世界 FW ランキング)-세계권 FW 상위 20명을 보여준다.

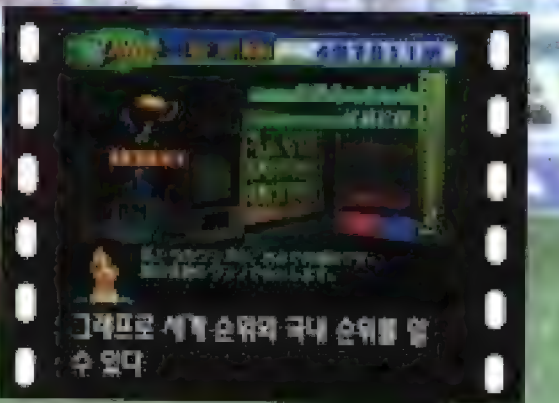
선수 명단(選手名單)

①선수일련(選手一列)-선수의 프로필과 대전용(対戦用)에 쓰이는 매스워드를 표시.

②명예의 전당에 든 선수(殿堂入りの選手)-최고의 명예를 얻은 선수만이 가입될 수 있는 기록표. 팀을 위해서 그리고 나라를 위해서 세계에서 '특별적인 인물'만이 이 기록표에 영연히 이름을 남길 수 있다.

타 클럽정보(他クラブ情報)

다른 클럽의 선수들의 정보를 본다.





프랜차이즈의 서포터즈 클럽에 관하여

- ①팬투표(ファン投票): 인기 있는 선수 베스트5를 뽑는다.
- ②감독에 의견(監督へ意見): 클럽에 소속된 선수에 관해 자신들의 의견을 말한다.



회원들의 인기를 알 수 있다.

- ③클럽의 의견(クラブに意見): 경영에 관하여 문제점을 말한다.

스타디움의 연고지 투자(地元投資)에 관하여

①부동산 투자(不動産投資) 이곳에 투자하면 흥타운이 발전하므로 많은 사람들을 끌어모아 인구의 발전을 꾀하자!

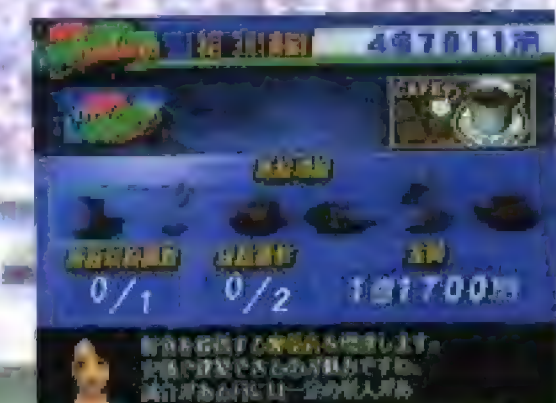
②금융투자(金融投資) 은행에 투자하여 만거를 받는다. 예를 들면 50억엔을 1년간 투자하면 대개 1년일 경우 이자를 4~5%를 받을 수 있다(환차이차이므로 컴퓨터가 경기 에 따라 추산함). 그러면 일년후에 원금과 이자를 합한 총 52억엔이 수중에 들어온다. 경기의 추세를 보고 이득을 많이 받거나 적게 받을 수 있지만 거액을 투자하지 않고는 그렇게 효율적이지 못하니 나중에 돈 여유가 있을때 100억엔 정도를 한꺼번에 투자하자!



○부동산 투자를 하면 시민들이 많이 몰려온다

스타디움의 시설(施設)에 관하여

- ①찾집(CAFE): 가벼운 식사를 제공하는 찾집을 증설,싼 가격으로 건축하는 것이 매력으로 시합이 있는 날에 일정한 부수입이 있다.
- ②레스토랑(RESTAURANT): 식사를 제공하는 레스토랑을 증설, 찾집보다 높은 수익을 얻을 수 있지만 설치비가 고가이다.
- ③주차장(PARKING): 주차장을 확대, 교통이 좋으면 흥타운의 발전에도 기여할 수 있고 결과적으로 입장객이 증가한다.
- ④기념품점(GOODS SHOP): 기념품을 판매하는 가게를 증설, 서포터 회원들이 가장 원하는 시설이다. 물론 자신이 좋아하는 선수의 기념품을 원하는 회원들이 있기 때문이지만 회원들에게 기념품을 판매하면 클럽의 인기도 올라간다.
- ⑤어뮤즈먼트(AMUSEMENT): 어뮤즈먼트 시설을 설치, 주목을 끄는 최고의 시설로써 고수입을 올릴 수 있다.
- ⑥로얄 박스(ROYAL BOX): VIP용의 로얄박스를 설치, 설치비용은 고가지만 국제금 VIP손님이 스타디움에 방문했을 경우 이 시설로 인하여 스타디움의 지명도를 향상시킬 수 있다.



시설들은 수익을 올리기 위한 행맨들이다

시합에 관하여

시합 때의 선택 커맨드이다.

시합개시(試合 開始)	이것을 선택하면 시합을 본다(試合を見る)와 결과를 본다(結果を見る)를 선택할 수 있다.
선수배치(選手配置)	피곤해 있는 선수 등을 확인하고 벤치멤버로 교체하는 등의 선수기용을 한다.
시스템(システム)	직전상대에 맞추어 시스템을 켜다. 적에 따라 시스템의 변화가 여러분에게 귀중한 승리를 안겨 준다.
DF타입(DFタイプ)	스윙퍼, 리베로, 라인의 3가지 패턴으로 수비지시를 내려 골문을 지킨다.
전술변경(戦術変更)	연습지시에서의 전술과 같다. 이것을 변경함으로써 시스템의 뒤를 받쳐준다.
승리 프리미엄(勝利プレミアム)	선수에게 기합을 넣어주기 위해 포상금을 건다. 100만엔~1억엔까지 지금이 가능한데 귀중한 시합에서는 돈을 아끼지 말고 딱딱 상금을 걸어 선수들에게 최상의 기합을 준다.
대전 팀(対戦チーム)	상대팀의 전력을 볼 수 있다. L버튼을 누르면 상대팀의 전력을 5각형 그래프로 볼 수 있고 포메이션이나 전술 등을 알 수 있다.



시합전의 전술 화면

시합 때 '시합을 본다'를 하면 멋진 화면들을 볼 수 있다

게임의 중반적인 흐름에 관하여

우선 초반의 어려움이 해야할 일은 어떻게든 1승이라도 건지는 것이다. 그것은 초반의 여러분에게 절대로 간단한 일이 아니다. 전력은 라이벌팀과 같은 친생팀인 고베 빗센과 비슷한 처하워권이다. 가장 최단 시일내에 능력을 키울 수 있는 혼련이라면 단 한가지 해외전이다. 해외전에는 절대로 돈을 아끼지는 않는다. 비록 한달이지만 귀국한 후에 폭발적으로 향상되어 있는 개개인의 능력을 보고 여러분은 감탄할 것이다. 다만 시스템 이해 등은 시간을 3년 정도 두고 키워야한다. 결코 단숨에 이루려는 생각은 버리고 5년 정도까지는 팀의 우승을 바라지말자.



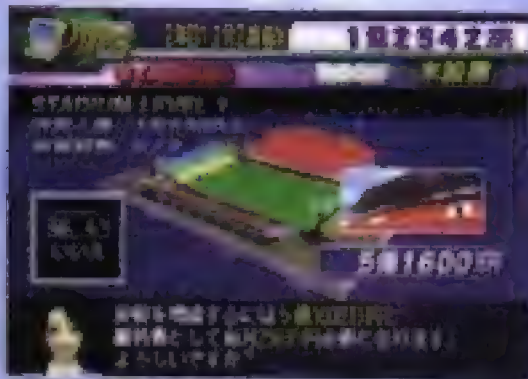
스타디움의 레벨

인구와 축구 인기도가 높아지면 플레이어는 입장객을 받아들일 수 없을 정도로 경영에 행복감을 느낄 것이다. 그러나 그것도 금방 한계에 직면한다. 입장하고 싶은 사람은 많지만 초반의 스타디움의 수용 한계 인원은 15,000명밖에 안된다. 그러니 최대한 자금을 모아 스타디움을 확장해야 한



집중공략

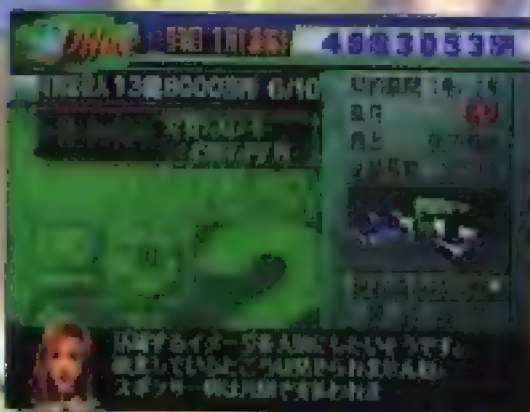
다. 스타디움은 레벨이 5가지 있다. 레벨4는 12만명 수용이 가능한 초대형 스타디움인데 짓는 데도 180억엔이 들었다. 우선 레벨2의 스타디움을 빨리 만들어 4만명을 수용할 수 있도록 하자.



스타디움 레벨 2로 만들기

스폰서의 역할

스폰서의 자금 지원은 경영에 커다란 도움을 줄 것이다. 스폰서는 계속 풀리는데 지금까지 만난 가장 큰 스폰서는 바로 게임회사이다. 보통 7억엔 지원과 동시에 기타 지원으로 스타디움에 어뮤즈먼트를 설치할 때 비용 절감을 약속받는다. 이렇듯 1년을 마감할 때 스폰서의 획득은 중요한 편이니 팀을 빨리 정상권으로 끌어올려 많은 스폰서들에게 지원받자. 참고로 전국 각의 스폰서는 홈타운의 발전이나 전철을 지을 경우 비용을 절감해 주고 교통 쪽의 스폰서는 홈타운의 교통망을 해소시켜 주므로 더욱 많이 관중을 유치할 수 있도록 도와준다.



스폰서들의 지원은 강력하다

6년째 부상의 전스

J리그에는 변수가 많다. 그러니까 어느팀이 센지는 알 수 없다. 예나하면 다른 팀 내에서도 계약금이 안맞으면 선수를 방출하기 때문에 작년까지만 해도 전력의 몰락하는 것은 순식간이고 갑자기 쇠하워 팀이 단숨에 1위로 올라오는 일도 허다하다. 필자의 경우 3년째지만 해도 팀이 연세나 5위권에 머물던 세레소 오사카가 우리나라의 애이스 스트라이커인 고

정운을 방출하고 나서 18위권으로 밀려난 사실이 있다. 그리고 그렇게 강체가 아닌 프류젤스와 간바가 6년째부터는 절대로 못이길 전력으로 급부상하고 만년 우승후보인 베르디와 안트라스가 쇠락의 길을 걷기 시작한 적도 있다. 이것은 6년 정도가 되면 팀의 애이스들이 나이로 인하여 급격히 능력치가 하락하므로 베르디의 핵인 기타자와와 카즈, 마에조노 등이 나이로 인하여 활약을 못해 무너지는 것이다. 안트라스도 마찬가지로 요르장요가 40살인데도 현역으로 뛰고 있는 웃지 못할 상황이 벌어지고 국제급 스트라이커인 무로사키도 35살이기 때문에 똑같은 상황이다. 지금부터가 급부상할 전호의 찬스이다.



요르장요가 40살!

스카우트를 맘대!

30살이 넘는 선수를 스카우트할 때는 생계를 많이 하고 영입하자. 나이가 30이 넘으면 능력치가 계속차왔다가도 기력이 다했으므로 능력치가 점점 하락한다. 그러면 나중에 계약료와 획득료 등으로 어마어마한 액수를 주고 들여와서는 본전도 못 뽑는 격이니 선수를 기해야 한다. 스카우트에서 가장 좋은 조건은 세계에서 제일 재능을 가진 선수(世界で一番する才能を待った選手)가 최적이다. 지금은 부망이지만 등티지는 상승하며 물론 2년 정도의 투자를 집중적으로 해야 한다. 능력치가 아무리 낮아도 약팀과 할 때는 반드시 유용하여 경험을 쌓게 하자. 그리고 유학을 보내는 것도 한가지 방법이다.



유학을 보내는 것도 한가지 방법이다

상금을 노리는 대륙컵 토너먼트

최고의 상금을 가진 시험을 노리자. 아시안 토너먼트(アジア トーナメント)와 아시아+아프리카(アジア+アフリカ) 혼선 클럽시험이 5월에 있다. 아시안 토너먼트의 경우 상금의 규모는 1승만 해도 1억엔, 2승에는 3억엔, 3승이면 우승이며 10억을 받는다. 결과적으로 총 13억엔을 벌어들이는 것이다. 단 3승만으로 30경기를 통해 5억이나 벌까말까인 리그전과는 다른 매력이 숨어 있다. 하지만 이런 대회는 한나라를 대표하는 클럽들의 시험이므로 여러분의 클럽이 J리그 안에서 정상권 안에 들어 있어야 도전해 볼 만하다.

이런 시험은 또 11월 유럽컵(ヨーロッパカップ)과 아프리카컵(アフリカカップ), 남미컵(南米カップ) 등이 있다. 3개 대륙 중에 아무 대륙을 선택하여 그 대륙 4개 클럽의 강호들과의 싸움에 도전하는 것이다. 야중에선 그래도 아프리카가 좀 나은 편이다. 유럽은 독일과 영국이나 프랑스, 이탈리아가 있고 남미는 브라질과 아르헨티나, 콜롬비아 등이 있다. 물론 이 나라들이 물 끼는 것은 아니고 가끔 스위스나 남아에서도 전례 등의 약제(약)가 끼는 변수가 생기기도 한다. 하지만 아프리카는 카메룬과 나이지리아를 빼고 잠비아 정도는 여러분이 빠른 시일 안에 도전이 가능하다. 이 클럽 컵 대회에서 이기면 10억엔을 받는다. 이런 클럽 시험의 장점은 10년째 여러분의 실력이 늘면 동등하는 세계 클럽 토너먼트이다.

물론 이탈리아나 브라질 등이 총 출동한다.



아프리카 토너먼트

아시아 토너먼트

감독의 연당

연당을 보고 싶습니까? 그러면 J리그 챔피언십을 정복하면 된다. 챔피언십에 도전하려면 전기나 후기 리그에서 한번은 1등을 해야 한다. 그러면 다른 전기나 후기에서 우승한 팀과 승부를 겨루는데 2승을 먼저 거둔 팀이 우승하며 그에 J리그의 진정한 챔피언 자리에 등극한다. 그리고 보너스로 10억엔의 상금을 받는데 처음으로 이 챔피언십을 따내면 연당이 나온다. 이 게임의 궁극의 목적은 J리그 우승이 아니라 세계 최고의 클럽을 만드는 것이므로 연당이 나와도 게임은 끝나지 않고 지금부터가 시작이라는 멘트가 흘러 나온다.



J리그 챔피언십 1등 팀을 우승으로 갈 수 있을 것만지!!

분석 후기



분석자: 김승혜(전남전대 일어과 2학년)

이 게임은 보통 시뮬레이션이라 여겨 기록을 중시하는 편이다. 하지만 이러한 설정을 보고 나중에 쇠약이 갈래 느낀다고 할까 클럽이 단 한 번 리그의 챔피언이 여러 차례 승한 대역 승할 수 있는 것도 방법이다. 그리고 전자기 세 에 걸린 시스템과 전승을 했던 자원이 승진승진이 어떻게 표현된다. 또한 개인의 선수를 적당히 승진시킨 기록을 남기게끔도 보인다. 경영부에서는 어떻게 돈을 벌기 위해서 어떻게까지 나라 할 정도로 국권을 이끄는 지금의 필요성을 잘느 느끼게 한다. 30년 동안 어떻게 하면 팀의 위를 세게 할 수 있게 될 수 있을 것인가. 그리고 어떤 팀이 월드컵에서 참가할 수 있을까?




X-MEN VS. STREET FIGHTER

4M 램으로 무장한 인기 영웅들 총집합!

X맨 VS 스트리트 파이터

아케이드로 호평을 받은 바 있는 'X맨 VS 스파키' 고용량의 4M램팩을 최초로 탑재해 세턴으로 이식되었다. 4M램팩의 위력으로 놀라운 그래픽을 자랑하는 '97년 세턴 최고의 격투게임의 세계로 들어가 보자.


제작사: 캡콤
장르: 격투 액션
발매일: 97년 11월 27일
발매가: 7,800엔(4M램팩 포함)

그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★
연습	★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★

베리어를 이어로 시스템

2인이 한 팀이 되어 싸우는 새로운 게임 시스템. 3인이 한 팀이 되는 킹 오브 파이터즈 시리즈와 비슷하게 보일지도 모르지만 전혀 다른 획기적인 시스템이다. 한명이 위험할 때 캐릭터를 바꿔서 싸울 수 있으며 체력의 회복도 가능하기 때문에 레슬링의 태그 매치를 연상시킨다.



2인 협력 플레이

4메가 램팩 최초 대응 게임

새롭게 개발된 세턴 확장형 시스템인 4메가 램팩의 첫 대응 게임인 'X맨 VS 스트리트 파이터'. 대용량의 램을 사용했기 때문에 격투 게임에 있어서 치명적이라고 할 수 있는 잦은 로딩을 없앴으며 보다 스피디한 게임의 진행이 가능하게 되었다. 아케이드의 원작을 선상계 하는 로딩 시간은 정말 길어적이다.



지루함 느껴지지 않을 정도의 빠른 로딩



게임센터와 동일한 오프닝

게임 모드



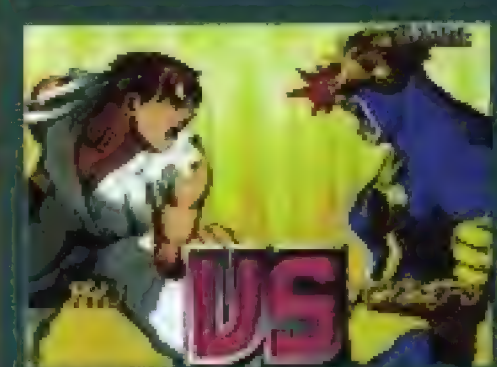
아케이드와 동일한 로고

아케이드 모드 (ARCADE MODE)

통상의 1인용 모드 게임센터와 동일하게 즐길 수 있는 모드이다.

모드 선택

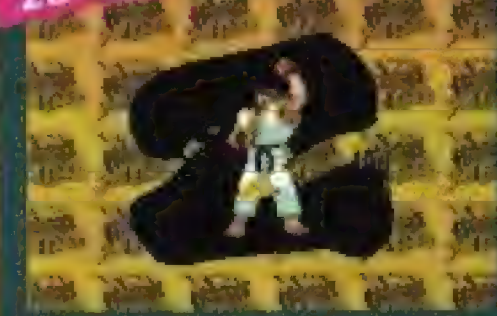
NORMAL, TURBO, AUTO 중 선택한다. NORMAL은 일반적인 스피드로 즐길 수 있고 TURBO는 빠르고 긴박감 넘치는 게임 진행을, AUTO는 자동 방어를 사용하여 즐긴다.



각무에는 어군격과 격을 격한다

대결 모드 (VERSUS MODE)

2인 대전 모드



스펙 캐릭터가 승자격을 경우 건스펙 격파) 머크가 낙한다

옵션 (OPTION)

자신의 취향에 맞게 게임을 설정한다.

옵션 화면

OPTION MODE	
DIFFICULTY	NORMAL
GAME LOGIC	ON
CONTROL METHOD	ON
TELEPORT ON/OFF	OFF
MAXIMUM	UNLIMITED
CONTROLLER VIBRATION	OFF
STANDARD CONTROL	STANDARD
MODE SELECT	ON
START	ON
CONTROL UNIT	VERTICAL
PRESS COMBOS BUTTON TO EXIT	

난이도(DIFFICULTY)

이체이드 모드의 난이도를 조절한다. 1-8로 조절할 수 있다.

대전 시간(TIME LIMIT)

대전시 제한 시간의 유무를 설정한다. ON은 99 카운트 동안 대전할 수 있고 OFF는 한쪽이 완전히 패배할 때까지 계속 싸운다.

터보 스피드(TURBO SPEED)

노말 모드의 스피드를 조절한다.

숏 컷(SHORT CUT)

캐릭터 선택 화면을 간략하게 해서 대전 모드의 로딩 시간을 단축한다.

오디오(AUDIO)

음성 출력 방식 선택. 스테레오와 모노 중 선택한다. L 또는 R을 누르면 효과음을 키울 수도 있다.

사운드 테스트
(SOUND TEST)

게임중 사용되는 BGM을 감상할 수 있다.

버튼 설정
(BUTTON CONFIG)

자신의 취향에 맞게 버튼의 위치를 설정

저장(BACK UP)

SAVE - 현재의 음션, 경험 등을 저장한다.

LOAD - 저장된 데이터를 불러들인다.

AUTO - 게임 도중 변화된 데이터를 자동으로 저장한다.

패널(PANEL)

패널 표시의 유무

숨겨진 음션

노 컨티뉴로 클리어하면 생긴다. 레벨과는 무관하다.

1-7의 레벨에서 1회씩 생긴다.



캐릭터를 방어기로 시작한다

콤보 게이지 (COMBO GAGE)

콤보 게이지의 량을 조절한다. FULL로 선택하면 콤보 게이지가

게임 시스템
하이퍼 콤보 게이지

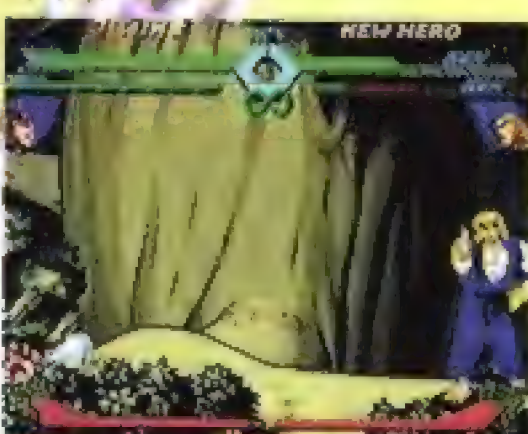
같은 격투 게임에서 많이 사용되고 있는 필살기 게이지이다. 게이지가 모자르면 하이퍼 콤보, 배리어를 필살기 사용할 수 없다. NORMAL, TURBO 모드에서는 레벨 3, AUTO 모드는 레벨 2까지 채울 수 있다.

하이퍼 콤보

특정한 방향 버튼 조합을 탈피하여 강한 입력과 버튼의 조합으로 구사할 수 있다.

배리어를 어택

대전중 강P강K를 누르면 싸우던 캐릭터가 들어가서 공격을 취하고 다른 캐릭터가 나와서 싸우게 된다. 캐릭터 교체 수에 제한이 없고 새롭게 나오는 캐릭터로 상대방을 공격할 수도 있기 때문에 여러 상황에서 유용하게 사용할 수 있다. 교체되어 들어가는 캐릭터는 무적이지만 새롭게 등장하는 캐릭터는 무방비 상태이므로 주의하자.



배리어를 어택을 사용하면 무방비 상태에 돌입한다

배리어를 카운터

상대방 공격의 때를 읽고 반격하는 기술이다.

← ↓ → 강P 강K를 입력하면 공격을 방어하는 동시에 아군 캐릭터가 나와서 반격해준다. 배리어를 카운터를 사용하면 싸우는 캐릭터도 교체된다. 배리어를 어택과는 달리 안전하게 캐릭터를 교체할 수 있다.



22

배리어를 콤비네이션

「엑스맨 VS 스트리트 파이터」의 맥미라 할 수 있는 기술이다. 두 캐릭터가 힘을 합쳐 동시에 하이퍼 콤보를 사용한다. 하이퍼 콤보 게이지의 레벨이 2 이상이어야만 사용할 수 있지만 그 위력과 멋진 효과는 어느 것에도 비할 수 없다. 커맨드는 ↓ ↓ → 강P 강K



우경의 일체 필살기

에리얼레이브

상대방을 공중으로 띄운 다음 쫓아 올라가서 콤보 공격을 사용한다. 캐릭터에 따라 띄우는 버튼이 다르다. 공중에 뜬 상대를 따라갈 때는 점프를 입력한다(슈퍼 점프가 아니다). 오토 모드를 사용할 때는 약P 약K로 간단히 사용할 수 있다.

회복

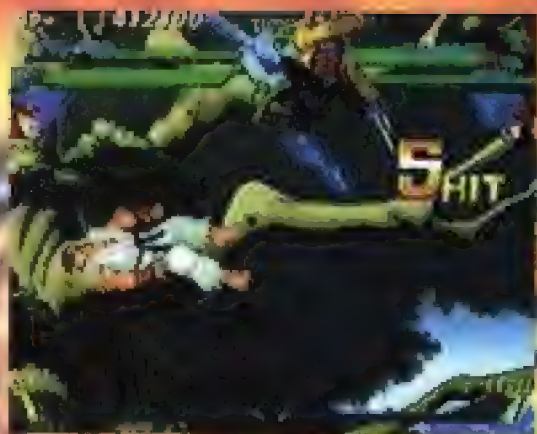
공격을 받으면 초록 게이지가 줄어들며 붉은 게이지가 나타나는데 이것이 회복할 수 있는 포인트다. 교체되어 들어간 캐릭터는 회복 가능 포인트까지 조금씩 회복하게 되는데 울버린처럼 회복 속도가 빠른 캐릭터도 있다.

전 캐릭터 동일 조작법

•대쉬 : ← → 또는 PPP 동시. 호핑의 이동보다 빠른 속도로 이동한다.

•슈퍼 점프 : ↓ ↑ 또는 KKK 동시. 두 화면에 달하는 높이까지 점프한다. 슈퍼 점프시 점프한 캐릭터만 보이고 지상의 캐릭터는 보이지 않기 때문에 여러 가지 전법을 사용할 수도 있다.

•공중 기드 : 방향 버튼을 뒤쪽으로



두배 크기의 공중에서 싸운다

상한다. 이 게임은 공중에서 사용하는 콤보 기술이 존재하기 때문에 공중에서도 가드가 가능하다.

•던지기 : 상대방의 근처에서 → P. 버튼에 따라 던지기 기술이 다르고 기력도 달라지기 때문에 잘 선택하자.

•다운 공격 : 상대방이 쓰러져 있을 때에도 공격이 가능하다. 다운 공격을 사용한 콤보 기술도 만들 수 있다. 단, 통상 공격 보다는 위력이 떨어진다.

•다운 외딴 : 지상에 무뎠히는 순간 ← +P(K). 상대방의 공격을 받고 쓰러지는 순간 클리어 된다. 성공하면 다운 공격 등의 추가 공격을 피할 수 있다.

•어드벤처 기드 : 상대방의 공격을 가드하는 순간 PPP. 상대방의 공격을 뺏겨낸다. 상당히 유용하게 사용할 수 있는 기술의 하나로 타격 계통의 초필살기를 뺏겨낼 수도 있다.

•착지 : ↑ 이외의 방향 중 또는 강 P(K). 상대방이 던지기 공격에 걸렸을 때 땅에 쓰러지지 않고 착지한다. 데미지 량도 줄일 수 있고 다운 공격도 피할 수 있다.

캐릭터별 기술표

엑스맨 VS 스트리트 파이터에는 제



인 콤보와 에리얼 레이브라는 연속기가 존재한다. 약중간 공격으로 이어지는 것으로 유명한 체인콤보와 상대방을 공격으로 띄워서 체인 콤보를 가하는 에리얼 레이브가 캐릭터에 따라 6단, 3단, 2단 체인 콤보(에리얼

레이브)를 구사할 수 있다. 6단 체인 콤보의 경우 최대 6연속 공격까지 가할 수 있는 것을 말하고 2단 체인 콤보의 경우는 최대 연속 공격이 2연속이다.

스트리트 파이터 팀

X맨 팀의 경이적인 능력에 대항하기 위해 거의 모든 필살기들이 파워업하고 추가되었다. 이전의 스트리트 파이터 시리즈를 즐겼던 유저에게는

약간 이질감이 느껴질지도 모르지만 완전히 새로운 느낌으로 한다면 새로운 매력을 느낄 수 있다.

나보다 강한 녀석을 만나러 간다!

류

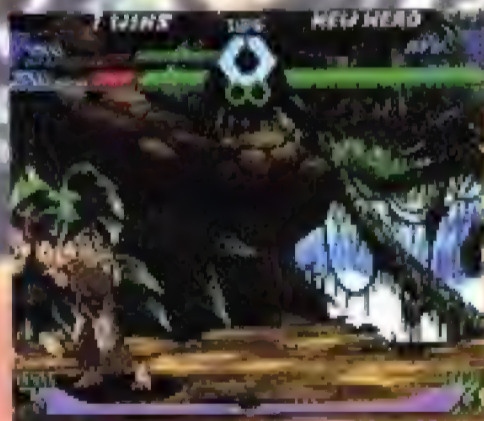
자신의 힘을 키우기 위해 세계를 방랑하는 격투가. 격투 사상 그 누구도 실제로 얻지 못한 엄청난 파동의 힘이 지금 류를 뒤흔든다! 이때까지 보지 못한 세계의 감호들을 쓰러뜨리기 위해...



파동권의 모양이 변하고 공중에서도 사용할 수 있게 되었다. 류의 최강 필살기는 역시 진공파동권이다. 등급이라 할 수 있는 메가유틸볼레스트를 들고 나갈 정도의 엄청난 파워를 자랑한다. 체인 콤보는 지상, 공중 모두 6단이지만 4연속 공격 정도가 무난하다. 에리얼 레이브 받들기, 즉 상대방을 공중으로 띄우는 공격은 앉아 강펀치이다.

필살기	
파동권(공중 가능)	↓↘→P
승룡권	→↓↘P
용권선풍각(공중 가능)	↓↙←K
아이피 콤보	
진공파동권	→↓↘+PP 동시
진공용권선풍각	↓↙←KK 동시

추천 연속기 & 에리얼 레이브	
점프	강P-중K-앉아 강P-약P-약K-중K-강P
점프	강P-약P-앉아 강P-약P-약K-진공파동권
앉아	약K-앉아 중K-진공파동권



O앉아 강펀치로 띄워올린 다음

O연타, 구약에서 및 경우 7콤보까지 가능하다.



나의 신통권을 받아라!!

켄

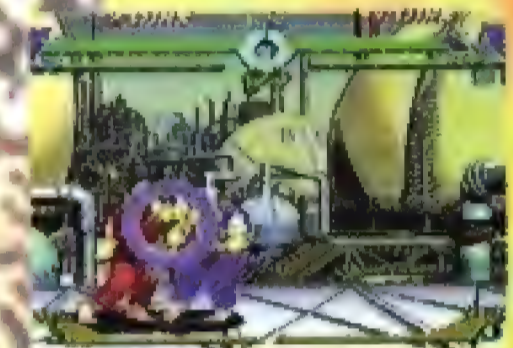


류의 영원한 라이벌이면서 친한 친구. 아이츠와 다시 대결하기 위해 참가한다. 하늘을 불태울 듯한 궁극의 신통권을 내걸고 최강의 자리를 노린다.

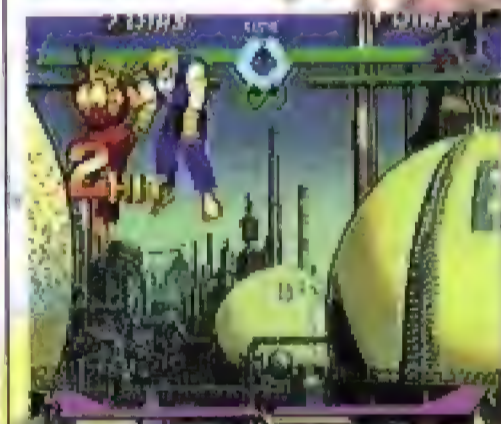
필살기	
파동권(공중 가능)	↓↘→P
승룡권(공중 가능)	→↓↘P
용권선풍각(공중 가능)	↓↙←K
아이피 콤보	
승룡열파	↓↘→PP 동시
신통권	↓↘→KK 동시

추천 연속기 & 에리얼 레이브	
점프	강K-앉아 약K-앉아 강P-약P-약K-중P-강P
앉아	강P-약P-약K-중P-공중 파동권
앉아	강P-신통권
앉아	약K-중K-강P-승룡열파

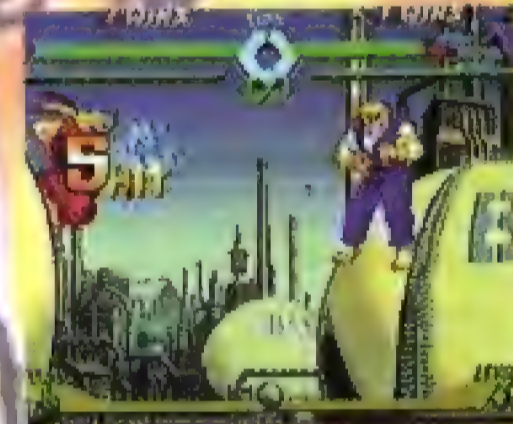
승룡권을 얼마나 구사하느냐에 따라 켄의 위력이 좌우된다. 하이퍼 콤보도 모두 승룡권 계열이고 에리얼 레이브 발동 후 신통권을 구사할 수도 있기 때문이다. 체인 콤보는 류와 마찬가지로 지상, 공중 모두 6단이고 에리얼 레이브 발동기도 앉아 강P로 동일하다.



약시 앉아 강펀치로 띄운 다음



편지 열타 후



공중 파동권으로 마무리



아름다운 복수자

츄리

필살기	
기공권	←↓↘→P
천승각	↓모으고 ↑K
선원축	→↘↙←K
백열각(공중 가능)	K 연타
아이피 콤보	
기공정	↓↘→PP 동시
천열각	↓↘→KK 동시
패산천승각	↓↙←KK 동시
복수 능력	
공중 대쉬	공중에서 → 또는 PPP 동시
3단 점프	점프중 ↑

아버지의 적이자 범죄집단 사들의 총동인 베가에게 복수를 맹세하는 인터폴 수사관. 틀림없는 세계 최강의 여성 중 한명인 그녀는 거의 힘을 가지고 베가를 쫓는다. *스타트 버튼을 누르고 선택하면 스파 제로의 츄리를 고를 수 있다.

스톤가이와 마찬가지로 케린이다. 비록 케린은 공중에서도 가능해졌기 때문에 날린 차거와 같이 사용할 수도 있게 되었다. 거대한 보호막을 연상시키는 이 공장은 상대방을 벽으로 들어주고 사용하는 것이 효과적이다. 스펀의 에리얼 레이드 발동기는 상대방을 대각선 방향으로 날려버리기 때문에 앞으로 점프해야 한다. 스펀은 유일무이한 3단 점프 가능 캐릭터이므로 공중전에 매우 강하다. 체인 콤보는 지상, 공중 모두 6단이며 에리얼 레이드 발동기는 서서 강K이다.



공중으로 진입한 후



앞으로 점프해서 콤보 연타

추천 연속기 & 에리얼 레이드

점프	강K-강K-대각선 점프 후 약P-약K-중K-강K
	약K-중K-강K-대각선 점프 후 약P-약K-중P-중K-강K
앉아	약K-중K-강P-천열각

지구는 나의 것이다

베가



세계를 뒤에서부터 지배하려는 비밀결사 사들의 총통. 사악한 마음을 힘으로 바꿀 수 있는 사이코 파워를 사용한다. 이번 사건의 흑막의 주인공이 아닐까 하고 주목되고 있는데...

사이코 쇼트의 위력이 강력하고 사이코 필드라는 신기술이 생겼지만 체인 콤보에서 취약함을 보인다. 지상 2단, 공중 3단의 체인 콤보밖에 사용할 수 없다. 지상과 공중 모두에서 사용할 수 있는 더블 니프레스를 잘 활용하자. 에리얼 레이드 발동기는 강P

필살기

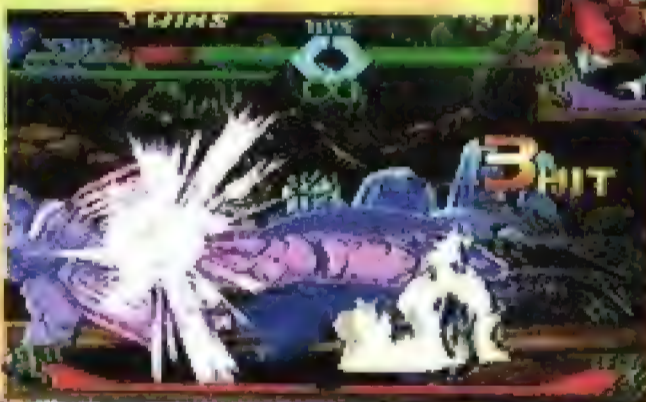
사이코 쇼트	←↓↘→P
더블 니 프레스(공중 가능)	←↓↘→K
헤드프레스	↓ 모아서 ↑K
섬머솔트 스퀸다이버	헤드프레스 후 P 또는 ↓ 모아서 ↑P
사이코 필드	→↘↙←P
베가 워프(공중 가능)	→↘↙+P 또는 K
하이퍼 콤보	
사이코 크래쉬(공중 가능)	↓↘↙+PP 동시
니 프레스 나이트메어	↓↘↙+KK 동시
특수 능력	
비행(공중 가능)	↓↙←+KK 동시

추천 연속기 & 에리얼 레이드

강P-약P-강P
앉아 약K-앉아 중K-사이코 크래쉬
앉아 중K-더블니프레스



애보 연타 후



사이코 크래쉬 위력은 보장한다!

섬머솔트가 약을 토벌한다!

내쉬

미국 공군중위. 강력한 섬머솔트 열은 견제한다. 군의 상층부의 유착한 와의 뿌리를 계속 쫓고 있다.



모아서 사용하는 필살기의 모으는 시간이 줄어들었고 조작법이 어려운 초필살기였던 섬머솔트 저스티스가 간단해졌기 때문에 상당히 강해졌다. 하이퍼 콤보를 활용한 연속기가 많아졌으나 효과적으로 사용하지 않으면 에리얼 레이드 발동시 아무것도 점프하지 않기 때문에 타이밍을 맞추는 것이 조금 힘들 수도 있다. 지상 체인 콤보는 3단, 공중 체인 콤보는 6단 까지 사용 가능하다. 에리얼 레이드 발동기는 약P

필살기	
소닉볼	← 모아서 →P
섬머솔트 열	↓ 모아서 ↑K
문설트 슬래쉬	공중에서 ↑↘→K
하이퍼 콤보	
소닉 블레스드	↓↘↙+PP 동시
크로스파이어브리즈	↓↘↙+KK 동시
섬머솔트 저스티스	↓↙←+KK 동시

추천 연속기 & 에리얼 레이드

점프	강K-앉아 약K-앉아 중K-앉아 강P-약P-약K-중K-강P
앉아	약K-중K-강K-섬머솔트 저스티스(소닉 블레스드)
점프	강P-앉아 중K-섬머솔트 저스티스



섬머솔트 저스티스로 마무리

하이퍼 콤보 연타 후



요가의 화염의 이끄는 곳으로!

달신

인도의 신비를 구현하는 요가 마스터. 일반인은 헤아릴 수 없는 종교의 목적으로 전투를 계속한다. 몸의 신 라그나의 기교인 요가의 화염은 무한하게 활활 타오른다.

필살기

요가 파이어 (공중 가능)	↓↘↙→P
요가 플레임	→↘↙←P
요가 블레스드	→↘↙←K
요가 텔레포트 (공중 가능)	→↘↙ 또는 ←↓↘↙+PPP 동시(KKK 동시)
하이퍼 콤보	
요가 임페르노	↓↘↙+PP 동시
요가 스트라이크	↓↘↙+KK 동시
특수 능력	
드릴 리	공중에서 ↓K
드릴 헤드	공중에서 ↓P

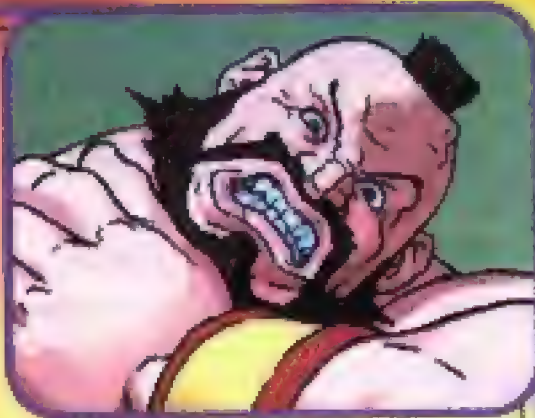
러시아의 붉은 태풍

장기에프

강철의 육체를 가진 러시아 출신의 프로레슬러. 상대가 격투가이건 유턴 트이건 스크류파일드라이버는 상대를 가리지 않고 머리를 부숩버린다.

필살기

더블래리어트 (공중 가능)	PPP 동시 또는 KKK 동시
아토의 스피어스	←↓→K (근접)
플라잉 파워몸	←↓→K (근접 이외)
스크류 파일 드라이버 (공중 가능)	접근해서 방향 버튼 1회전+P
에리얼 러시안슬램	→↖←K
버니싱 플래트	→↓→P
아이템 콤보	
파이널 아토의	방향 버튼 2회전+PP 동시



장기에프는 지상, 공중 모두 체인 콤보가 없다. 따라서 일격 필살의 자세로 싸워야만 한다. 대수를 하면 상대방을 붙잡는다는 것이 특이하다 (붙잡은 후에는 던지기 가능). 아토릭 스피어스(플라잉 파워몸)의 커맨드가 단순해졌으므로 적절히 사용하자. 에리얼 레이드 발동기는 않아 중P와 중P 던지기.

주천 연속기 & 에리얼 레이드

앉아	중P-약K-중K-강K
중P	던지가 공중 파일드라이버



○약 콤보 3연타

○앉아 등면제로 턱은 대응

귀여운 암살자!

캐미



비밀결사 사들의 베키 친위대원. 마인드콘트롤의 지배를 받고 있지만 단순한 조종인형이 아니라 인간처럼 감정도 가지고 있는 것 같다. 사들이 진행시키고 있는 초인병사 계획의 실험 체이기도 하고 사이코파워를 사용한다.

기본기는 양만하지만 필살기는 영 미덥지 못하다. 빈틈이 너무 많이 생기기 때문이다. 연속기에 하이퍼 콤보를 가미해서 사용하는 것이 좋다. 지상은 3단, 공중은 6단의 체인 콤보를 사용할 수 있다. 에리얼 레이드 발동기는 접근해서 강K

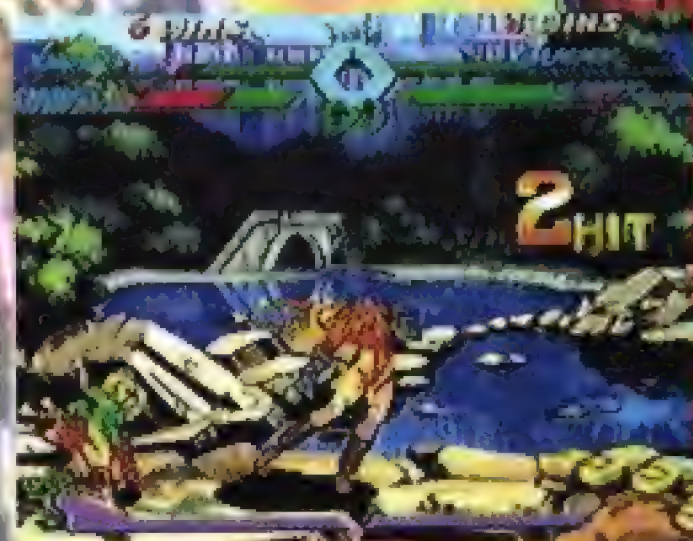
필살기

캐논 스파이크	→↓→K
캐논 드릴(공중 가능)	↓→→K
액셀 스피너 너클	↓→→P
캐논 리엔지	→↖←→P
플라잉 콤비네이션	↓↖←K 후 강K
캐논 스트라이크	공중에서 ↓↖←K
아이템 콤보	
스핀드라이브스매쉬	↓→→KK 동시
킬러비어샬트	↓↖←KK 동시
특수 능력	
2단 점프	점프중↑

주천 연속기 & 에리얼 레이드

접근	강K-약P-약K-중P-중K-강P(강K)
앉아	약K-앉아 중K-앉아 강K-캐논 드릴
앉아	약K-중K-스핀드라이브스매쉬

○이는 드릴로 날려버린다

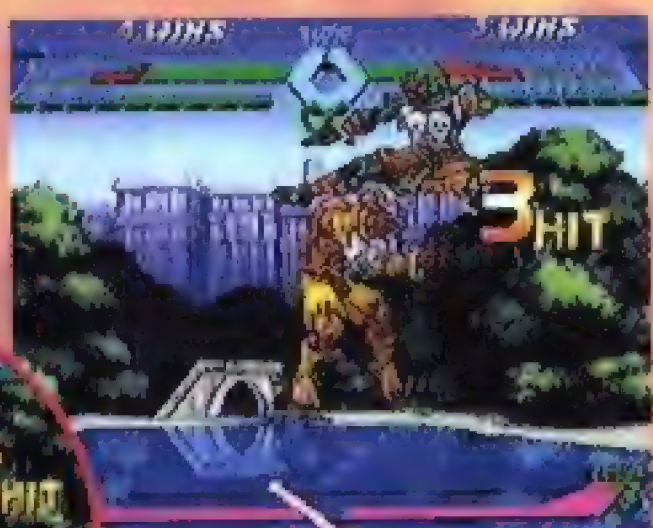


○앉아 콤보 체인 콤보 무

있으나 마나한 필살기였던 요가 플레임이 엄청나게 강력해졌다. 화면 끝까지 말사되기 때문에 설불리 움직이기만 해도 얻어맞기 쉽다. 달심의 단점은 지상의 체인 콤보가 없다는(!) 것이다. 공중 체인 콤보는 3단까지 가능하다. 에리얼 레이드 발동기는 가까이에서 중P.

주천 연속기 & 에리얼 레이드

가까이에서	중P-약K-약K-드릴키
-------	--------------



○점프 후 약 3연타

○역무리는 드릴킥으로



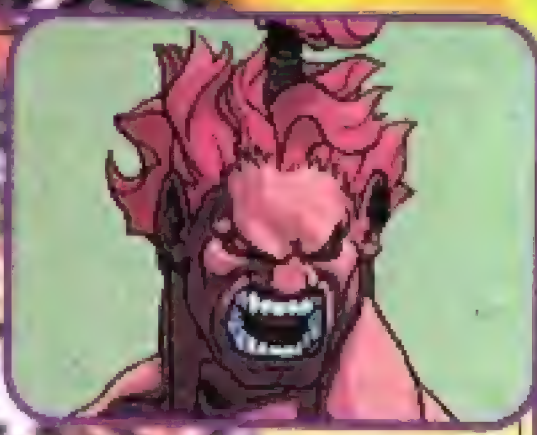


진중공략

권법의 공극이라 불리우는 세

고우키

캐릭터 선택 화면의 저기노브에서 리서를 위로 올린다. 살기, 삼키와 파동이 이변을 일으킨다. 예전부터 써왔던 다수의 파배지의 일렁임지도 모른다. 고우키의 행선자는 누구도 모른다.



최강의 캐릭터도 내이는 속일 수 없는데 상당히 파워 다운되었다. 순옥살이 레벨 1만을 소비하게 변했지만 파워, 스피드 둘 모두 파워 다운이다. 콤보는 유, 켄과 비슷하고 천마 호참공이 불안하다. 체인 콤보는 6단. 에리얼 레이브는 앉아 강P로 발동시킬 수 있다.

필살기	
호파동권 (공중 가능)	↓↘→P
호승룡권	→↓↘P
용권참공각 (공중 가능)	↓↙←K
천마공인각	공중에서 ↓↘→K
이수라참공	→↓↘ 또는 ↓↙← +PPP 동시(KKK 동시)
아이피 콤보	
멸살호파동	↓↙←+PP 동시
멸살호승룡	↓↘→+PP 동시
천마호참공	공중에서 ↓↘→ +PP 동시
순옥살	약P 약P → 약K 강P

추천 연속기 & 에리얼 레이브	
앉아	강P-약P-약K-중P-강P
앉아	강P-약P-중P-약P-천마호참공
앉아	약K-앉아-중K-승룡권



○편지 연타
○의뢰 올린 다음
○대적막은 잠잠

X-MEN 팀

전작(?) X-MEN에서 캐릭터가 소 개체 변화되었다. 수가, 삭제된 기술 폭 교체되었으며 필살기의 위력도 약 도 많다.

X-MEN 최강의 리더

사이클롭스

정의의 빔으로써 악을 무찌르는 X-MEN 최강의 리더. 지휘 능력과 전투력의 강함은 정말 믿음직스럽다.



필살기	
옵티블래스트	↓↘→P
옵티스위프	↓↙←P
라이징어퍼컷	→↓↘P
사이클론 킥	↓↙←K
한양브레이크드롭	대쉬 직후 강P+강K
라피드 펀치	대쉬 직후 약P+약K
아이피 콤보	
메가옵티블래스트	↓↘→+PP 동시
슈퍼 옵티블래스트	↓↙←+PP 동시
특수 능력	
2단 점프	점프중 ↑

주연공인 만큼 강력한 기술들을 많이 가지고 있다. 옆드려서 빔을 발사시키는 옵티스위프는 다운 공격으로도 사용할 수 있다. 옵티 블래스트는 강력하지만 사용 후 빈틈이 많으므로 주의하자. 사실, 공중 모두 6단 체인 콤보를 사용할 수 있으며 에리얼 레이브 발동기는 중P 그리고 앉아 중K이다.



중전개로 띄운 후

추천 연속기 & 에리얼 레이브	
약P-중P-약P-약K-중P-중K-강P(강P)	
약K-중K-메가옵티블래스트	



연타 후 마지막은 강전서로 날려버린다



과거를 잊은 흥전사

올버린

올버린의 무기는 세상에서 가장 단단한 금속 이다만큼으로 만들어진 손톱이다. 전신의 공격도 이다만큼으로 강화되어 있고 엄청난 회복력의 유턴트 능력도 가지고 있기 때문에 거의 불사신에 가까운 육체를 자랑한다

필살기	
버서커 바렛지	↓↘→P
토네이도 크로	→↓↘P
드랄 크로(공중 가능)	방향 버튼+중P+약K
아이피 콤보	
버서커 바렛지X	↓↘→+PP 동시
웨폰X	→↓↘+PP 동시
특수 능력	
삼각점프	점프중 벽에 닿는 순간 반대편으로 방향 버튼

X맨의 최강 캐릭터 중 한명으로 세이버투스 라이벌이다. 원거리 공격은 전혀 없기 때문에 접근해서 싸워야 한다. 버서커 바렛지X는 파동권 등의 원거리 공격을 무시하고 달려가서 적절히 사용하는 것이 좋다. 슈퍼 점프 후 심라 점프를 사용하면 더 높이 올라갈 수 있다. 지상 공중 6단 체인 콤보를 사용할 수 있고 공중 체인 콤보시 중P를 연타하는 것으로도 콤보가 들어간다. 에리얼 레이브 발동기는 강K

추천 연속기 & 에리얼 레이브	
강K-중P 연타	
강K-약P-약K-중P-중K-강P(강K)	
약P-중P-버서커바렛지	
약P-약K-토네이도 크로	



약전서, 키 컨트롤



토네이도 크로

번개와 석을 무찔러라!

공자 높은 X-MEN의 서브리더. 바람을 조종하고 그 바람을 타고 하늘을 날아 다니고 뇌우를 만들고 번개를 사용한다. 대자연의 힘을 자신의 힘으로 만들어 버리는 소동. 강한 책임감과 여신같은 고상함, 게다가 너그러운 마음씨까지 가지고 있다.



공중을 자유롭게 날아다니는 능력이 있다. 공중에서 떨어질 때 방향 버튼을 위로 하면 떨어지는 속도가 느려지게 할 수도 있으며 라이트닝 어택은 연속 사용이 가능하기 때문에 아주 쓸만하다. 필살기가 나오는 속도가 느리기 때문에 필살기를 사용한 연속기는 별로 없지만 하나하나가 위력이 강력하기 때문에 대전시 공포의 대상이 된다. 체인 콤보는 지상과 공중 모두 6단이지만 쓸모가 별로 없는 듯하다. 에리얼 레이드 발동기는 강K, 약아 강P.

필살기	
할런드(공중 가능)	↓↘→P
라이트닝 어택 (공중 가능)	방향 버튼+중 P+약K
더블 타이푼 (공중 가능)	↓↙←P
하이퍼 콤보	
라이트닝 스톰	↓↘→PP 동시
아이스 스톰	↓↙←PP 동시
특수 능력	
비행(공중 가능)	↓↙←KK 동시
공중 대쉬	공중에서 → 또는 PPP 동시

주전 연속기 & 에리얼 레이드	
강K-약P-약K-중K-강K	약P-약K-중K-강K



약한자, 크 언더 무



공격으로 적오류를 불러일으켜 멀리 떨어뜨린다

뮤턴트 하드보일드

겜비트

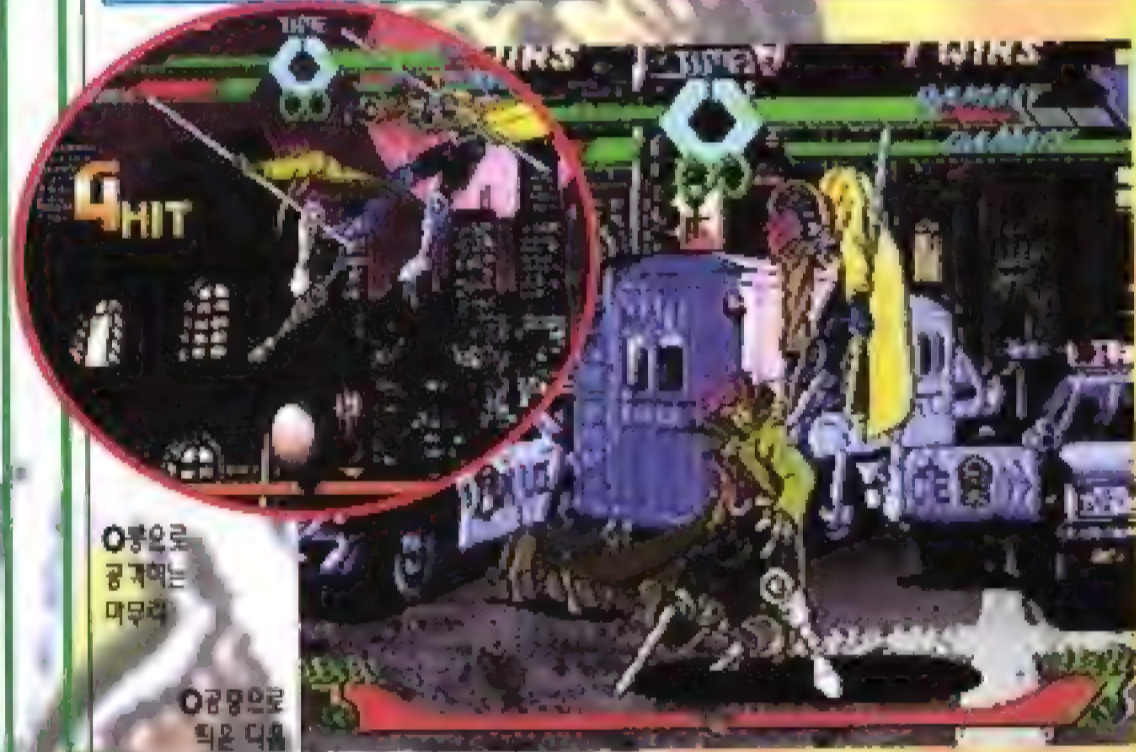
악의 냄새를 감동게 하는 상큼한 도적이다. 손에 닿은 물체에 에너지를 충전하고 폭발시킬 수 있는 뮤턴트 능력을 보유하고 있다. 봉술 등의 무술에도 뛰어나고 전투능력은 X-MEN 중에서도 손꼽히고 있다.



키네틱 카드는 약간의 딜레이가 있지만 상대방을 정확히 명중시킬 수 있다. 키네틱 카드 후 로얄 플래쉬를 사용하는 것도 괜찮은 방법이다. 지상, 공중 모두 6단 체인 콤보이며 에리얼 레이드 발동기는 약아 강P.

필살기	
키네틱 카드 (공중 가능)	↓↘→P
트릭 카드	↓↙←P
케이전 슬래쉬	→↓↘P
케이전 스트라이크	↓ 모아서 ↑+P(K)
하이퍼 콤보	
로얄플래쉬	↓↘→PP 동시

주전 연속기 & 에리얼 레이드	
약P-약K-약아 중K-약아 강K	약아 강P-약P-약K-중P-중K
약P-약아 약K-약아 중K-키네틱 카드	



○방으로 공격하는 머무리

○방으로 띄운 다음



나의 이름은 자력의 왕

마그니트

박해받는 뮤턴트들을 지키기 위해 전 인류와 적대하는 길을 선택한 고도의 남자. 과거의 개립칙한 기억과 인간성에 깊은 절망은 그의 분노를 마구 부추긴다. 자력, 전력에서 동력까지를 자유자재로 조종하는 뮤턴트 능력과 불굴의 의지는 그의 최대 무기이다.

필살기	
E-M 디스레프트(공중 가능)	↔↔↔P
하이퍼 그라비테이션(공중 가능)	→↙←K
마그네틱 몰래스트	공중에서 ↘↘P
마그네틱 포스필드(반격기)	↔↔↔K
하이퍼 콤보	
마그네틱 쇼크웨이브	↓↘→PP 동시
마그네틱 텐페스트	↓↘→KK
특수 능력	
비행(공중 가능)	↓↙←KK 동시
공중 대쉬	공중에서 → 또는 PPP 동시

비행과 공중 대쉬가 가능한 캐릭터이다. 비행중에는 방어가 불가능하다는 것에 주의. 하이퍼 그라비테이션은 상대방을 끌어 담겨 공격하는 필살기이지만 반격당하기 쉬우므로 함부로 사용하다가 큰코 다친다. 마그네틱 포스필드도 그리 쓸만하지 않다. 지상 체인 콤보가 2단으로 상당히 부실하다는 것이 걸린다. 공중 체인 콤보는 6단이지만 그리 쓸만하지 못하다. 필살기 하나하나의 위력은 강력한 편이므로 필살기로 승부하자. 에리얼 레이드 발동기는 중P, 약아 강P, 강K 2연타.



약한자, 크 언더 무



공중으로 날린 후 언덕

주전 연속기 & 에리얼 레이드	
하이퍼 그라비테이션-약아 강P-약P-약K-중P-중K	

누구도 날 멈추게 하지 못한다!

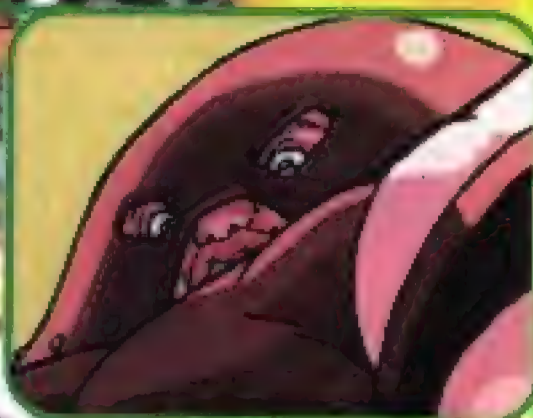
저거노트

신비의 보석에 담겨진 마법에 의해 불사신의 육체의 경이한 괴력을 입은 지상 최강의 기의 주인. 시몬 X-MEN의 지도자. 프레스사-X의 의뢰이기도 하다. 성격은 단순하고 거침없고 난폭하다. 마음에 들지 않는 것은 무엇이든 쳐부수고 동진한다.

X맨에 비해서 상당히 약해졌다. 파워는 엄청나지만 한대 맞추기가 힘들다. 점프 강P-강P의 연속기가 가능하다는 것이 획기적이다. 사이트랙 파워업 하면 모든 기술의 위력이 강력해지므로 자주 사용하자. 체인 콤보는 없고 에리얼 레이드 발동기는 앓아 강P이다.

주전 연속기 & 에리얼 레이드

점프 강P-강P
강P-약P-약K-중P-중K-강P



필살기

어스퀘이크 펀치	↘↘+P
저거노트펀치	↘↘↘+P
저거노트바디프레스 (공중 가능)	↘↘↘+K
사이트랙 파워업	↘↘+PP 동시
네일 슬램	잡근해서 ↘↘ ↓↘←K

아이템 콤보	
저거노트헤드크래쉬	↓↘↘+PP 동시
특수 능력	
슈퍼 아이	약간의 데미지는 무시하고 공격. 이동이 가능



○ 엄청난 몸집으로 상대를 압사시키는 바디프레스

○ 시몬을 일으키는 어스퀘이크 펀치

튼튼하고 몽골한 델리케이트 하트

로그

거슬리는 상대의 능력과 기억을 흡수하는 것이 로그 본래의 유턴트 능력. 괴력과 튼튼함이 자랑인 로그는 X-MEN의 힘이 되어 일한다. 완강하고 건강하지만 첫 키스로 남자친구를 죽도사킨 경험 때문에 사랑에 적극적이지 못해 괴로워하는 심세한 여자이기도 하다.



로그의 가장 큰 특징은 상대방의 기술을 흡수해서 사용할 수 있는 능력이 있다는 것이다. 남자친구를 죽도사킨 일도 키스 도중 남자친구의 에너지를 흡수해 버렸기 때문이다. 과동권, 승룡권, 요가 프레임 심지어는 순옥살까지도 자신의 기술로 만들 수 있다. 흡수 능력을 제외한 필살기는 약한 편이다. 따라서 통상기를 기본으로 게임을 풀어나가야 한다. 지상, 공중 모두 2단이 가능하고 에리얼 레이드 발동기는 앓아 강P. 강P이다.

주전 연속기 & 에리얼 레이드

앓아 중P-리피팅 펀치
앓아 중P-강K-약P-약K-중P-중K

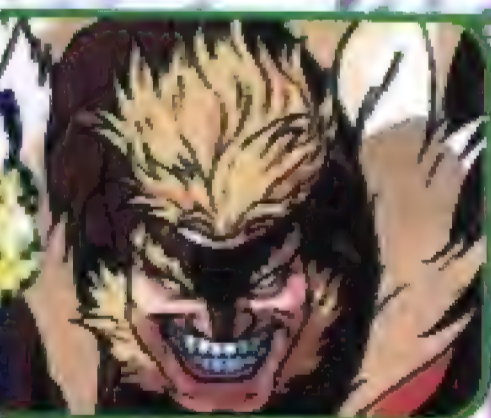
필살기	
리피팅펀치	↓↘↘+P
라이징 리피팅펀치	↘↓↘+P
파워타입펀치	↘↓↘+K
아이템 콤보	
굴나잇 슈거	↓↘↘+PP 동시
특수 능력	
파워 드레인(상대방의 능력 흡수)	↓↘←K
흡수한 능력 사용	↓↘↘+K
순옥살(고우키 능력 흡수시)	약P 약P → 약K 강P (하이퍼 콤보 개지 필요)



시라누어 마이의 흡수인방을?



리피팅 펀치로 펀치 언타클



나만이 웨폰X다

세이버투스

희생자의 육체를 찢고 피로 허기를 달래는 암살자. 울버린의 예전 동료이자 최대의 숙적이기도 하다. 맹수와 같은 손톱과 이빨. 묵한까지 다디르른 격투 능력, 그리고 엄청난 회복력. 그것이 세이버투스의 무기다.

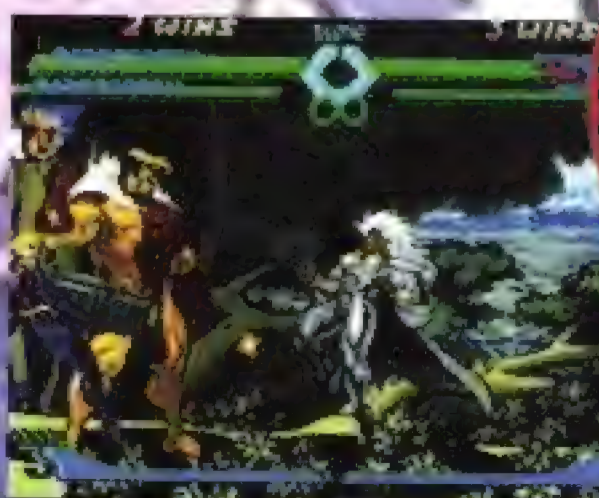
필살기

버서커 크로	↓↘↘+P
와일드 팜	↘↘↘↘+P
암드바디	↘↘↘↘+K
아이템 콤보	
버서커 크로X	↓↘↘+PP 동시
웨폰X 대쉬	↘↘↘+PP 동시
해머암드바디	↘↘↘↘+KK 동시

암드 바디는 위력, 쓰임새 모두 형편 없으므로 가능하면 사용하지 말자. 지상, 공중 2단 체인 콤보를 가지고 있기 때문에 연속기를 사용하는 것은 상당히 힘들다. 에리얼 레이드 발동기는 앓아 강P. 강P 2연타.

주전 연속기 & 에리얼 레이드

앓아 강P-약P-약K-중P-강P



○ 시몬을 일으키는 버서커 크로X

○ 엄청난 회복 공격하는 암드 바디




EINHÄNDER

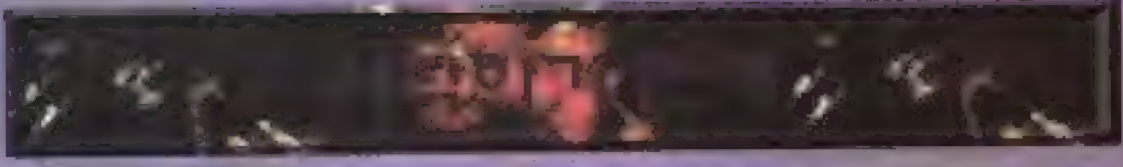
스퀘어의 슈팅정복 개시!

아인 핸더 (EIN HANDER)

개발 당시부터 많은 외제를 불러 일으킨 아인 핸더가 한번의 발매연기 뒤 드디어 우리들 앞에 모습을 드러냈다. 게임은 풀 풀리곤으로 짜여져 있기 때문에 그것을 이용한 연출이 매우 불만이며 시스템이 복잡하기 때문에 조작이 익숙해지기까지는 조금 시간이 걸릴 듯하다.


■ 제작사 : 스퀘어
■ 장르 : 슈팅
■ 현지 발매일 : 11월 20일
■ 현지 발매가 : 5,800엔

그래피 ★★★★★
조작감 ★★★★★
스토리 ★★★★★
연출 ★★★
사운드 ★★★
소장가치 ★★★★★



이 게임은 종전의 총알 난무형식의 슈팅과는 다르게 총알은 별로 안 뿌리지만 물으로(?) 덤벼오는 패턴이 자주 사용되며 보스전은 장기전으로 갈수록 힘들어 진다. 보스전용 무기를 보존하여 반드시 속전속결로 없애는 것이 나중을 위해서라도 좋은 공략법이다.

버튼의 배치와 기초 지식

이 게임을 플스 패드에 있는 버튼을 전부 사용한다. 각 버튼에 대응되는 기능들을 숙지하여 게임상에서 유효적절하게 사용할 수 있도록 하자.

- 키 배열**
- 방향키: 기체의 이동. (옵션에서)선택에 사용
- 버튼: 무기1, 또는 머신건 발사
- X버튼: 무기2를 발사. (옵션에서) 취소
- 버튼: 무기2의 장착위치 변경. (옵션에서) 결정
- ▲버튼: 사용하지 않음
- L1, R1버튼: 가지고 있는 건포트를 바꾼다. (엔디미온 마크2에서만 사용)
- L2, R2버튼: 스피드의 조절. 4단계로 나뉜다.

옵션

다이어리 화면에 나오는 것은 다음의 4개이다.



게임 스타트(GAME START) - 게임의 시작

갤러리(GALLERY) - 이 게임에 나오는 매카닉들의 CG 일러스트를 볼 수 있다.

파일 옵션(FILE OPTION) - 아인 핸더의 최대 특징으로 이름 작성, 이

름 삭제, 전적, 스코어 랭킹, 데이터의 로드할 수 있다. 이름 작성의 경우 최대 5인까지 등록이 가능.

콘피그레이션(CONFIGURATION) - 난이도 조절, 컨트롤러 세팅, 화면 상태 조절, 사운드 출력을 조정할 수 있다.

건포트란 무엇인가!

이 게임의 최대 특징으로서 이것을 이해하는 것이 게임을 잘 풀어나갈 수 있는 지름길이다. 각자의 용도를 정확히 이해하여 살전에 적용시켜 나가자. 그리고 무기를 위에 장착하든가, 아래에 장착하는가에 따라 공격내용이 다른 무기도 있다. 한번 얻으면 다음 플레이부터는 처음부터 장비하고 나갈 수 있으므로 승자전 화조와 경우에는 꼭 얻어두자.

건포트를 얻자!

1. 건포트를 가지고 있는 적이 발견되면 폭격으로 빛나는 코어 유닛을 끌라 파괴한다. 주의할 점은 건포트도 파괴할 수 있다는 것.



2. 코어 유닛이 부서진 적은 스파크를 내면서 공격받는다. 그와 동시에 건포트의 이름이 나오게 된다.



3. 그 다음은 그 무기에 접근하여

진어가는 것뿐.



*스파크를 일으키는 적에게 접근해도 아군에 피해는 없으므로 안심하자.
*장비하고 있거나 가지고 있는 건포트와 같은 것을 얻으면 건포트의 탄수가 늘어나며 내구력도 회복된다.
*탄약을 전부 소비한 건포트는 자동으로 떨어진다.

건포트 소개

와스프(Wasp)



화력:B
사정거리:A
탄수:C
위에 장착하면 호밍미사일, 아래에 장착하면 일직선으로 나가는 미사일로 사용할 수 있다. 실전에서 많이 사용하게 되는 무기 중 하나. 주로 위에 장착하고 싸우자.

스프레더(Spreader)



화력:D
사정거리:A
탄수:C
아래에 장착하면 앞으로, 위에 장착하면 뒤로도 발사할 수 있는 특이한 무기이다. 주로 화면 가득히 몰려오는 조무래기들을 상대로 사용하는 것이 좋다. 보스 전에서는 효과를 기대하기 어려운 무기.

발칸(Vulcan)



화력:E
사정거리:A
탄수:A
경이적인 탄수와 사정거리가 화면 끝까지라는 장점이 있지만 파워가 정말 부족하다. 일단 조무래기들을 상대로 사용하자.

캐논(Canon)



화력:A
사정거리:A
탄수:E
탄수는 적지만 파워는 그 어느 무기와도 비교할 수 없다. 보스전에서 효과를 발휘하는 무기. 탄수는 열심히 모아두자.

그리네이드(Grenade)



화력:A
사정거리:C
탄수:D
위에 장착하면 포물선을 그리며 앞으로 나아가며 뒤에 장착하면 뒤로 쏘아 지상에서 폭발을 일으키는 무기이다. 위에 장착해서 사용시 헛되게 사용하는 일은 없도록 하자.

헤지혹(Hedgehog)



화력:C
사정거리:D
탄수:B
위에 장착하면 위로, 아래에 장착하면 아래로 발사되어 사정거리 뒤에 폭발하는 폭탄을 뿌린다. 능숙하게 사용하기는 어렵다는 것이 문제일까.

블레이드(Blade)



화력:A
사정거리:E
탄수:B
에너지를 사용하는 무기 중 하나. 엔디미온 마크2와 마크3에 장착시 ●버튼을 사용한 상하이동으로 뒤에 있는 적을 떨어뜨릴 수가 있는 것이 특징. 사용시는 적의 바로 앞까지 가야하므로 패턴을 익히지 못하고서 능숙하게 사용하는 것은 무리다.

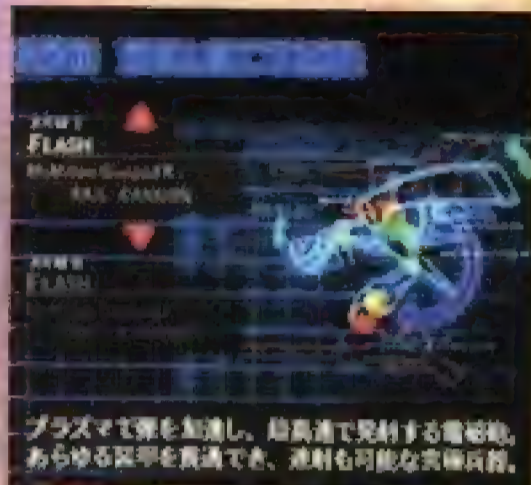
라이어트(Riot)



화력:A
사정거리:B
탄수:D
이것 역시 에너지를 사용하는 무기 중 하나. 일종의 축적형 무기로 방어력을 무시하는 공격을 펼친다. 장갑이 두꺼운 적에게 사용하면 아주 유효하다.

이동경도 사용기능!

1. 건포트는 공격만이 아닌 적의 미사일이나 총알을 막아주는 역할도 한다. 물론 적의 공격에 의한 대미지가 계산되며 같은 종류의 건포트를 입수하는 것으로 내구력을 회복할 수 있다.
2. 최초로 선택해 장착하는 것에 따라 부활의 가능성이 결정된다. 이것은 잊지 말도록 하자!



보스전을 디버전다면 케논이나 라이엇, 조무래기들 상대한다면 블랑거나 스프레더를 골라두자

숨겨진 건포트 입수법

이 게임에서는 총 4개의 숨겨진 파츠가 존재한다. 조건은 특정 적이나 기물을 파괴하는 것이며 찾아내는 것은 그리 어렵지 않으므로 자세히 설명하지는 않겠다.

아인 핸더의 모든 것!

아인 핸더는 플레이어가 조작하는 기계로서 선택할 수 있는 것은 아래의 3기이다. 다음의 사항을 참조하여 능숙하게 게임을 풀어나갔으면 한다.

엔디미온 FRS 마크3



■버튼의 기본 무기는 그런대로 파워가 있지만 문제는 건포트를 하나밖에 가질 수 없다는 것. 일단 게임을 처음 시작할 때에는 시스템을 이해하는 정도로 사용하자. 손이 맴하는 초보자용 기계

버튼배치

- 버튼:머신건 발사
- X버튼:머신건과 건포트를 동시에 발사
- 버튼:건포트를 상하전환한다.
- L1, R1버튼:사용하지 않음



이것으로 게임의 시스템을 아예 알았다면 조금 더 다른 전투기를 갖기

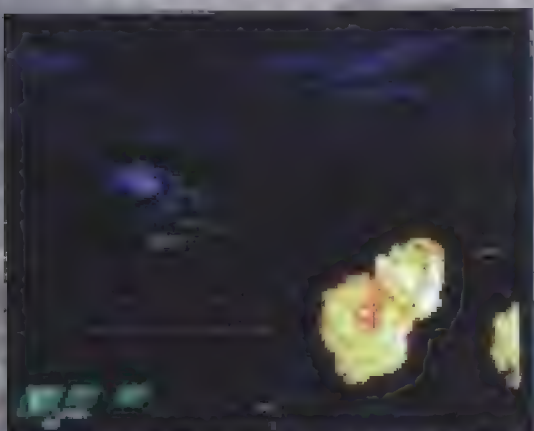
엔디미온 FRS 마크2



장비 수준은 '엔디미온 FRS 마크3'의 버전업이라고 보아도 된다. 기본 무기의 파워는 믿기 힘들고 사용 건포트는 엔디 마크3와 같은 1개이나 최대 3개까지 저장할 수 있는 것이 특징이다. 사용시에는 약간의 테크닉이 필요하며 다른 2기와는 다르게 일종의 무기의 탄수가 적다는 것이 특징이다.

버튼배치

- 버튼:머신건 발사
- X버튼:건포트 발사
- 버튼:건포트를 상하전환한다.
- L1, R1버튼:저장되어 있는 건포트로 바꾼다.



각자의 성격에 맞는 건포트를 가지고 기본 발동키는 발을 갖는다

아스트라이어 FGA 마크1



위의 둘과는 무기장착 시스템이 약간 다른 것으로 처음부터 건포트를 두 개 가지고 나갈 수 있으며 건포트를 2개 동시장착시 머신건은 사용 불가능이지만 건포트 2개를 동시에 사용할 수 있는 장점을 충분히 활용하자. 건포트를 상황에 따라 유효적절하게 임수하는 것이 필요할 것이다.

버튼배치

- 버튼:위에 장착되어 있는 건포트 발사
- X버튼:아래에 장착되어 있는 건포트 발사 (건포트를 하나만 장비했을 시 나머지 하나는 머신건을 발사하는데 사용된다)
- 버튼:건포트를 상하전환한다.
- L1, R1버튼:사용하지 않음



무기장착 장비한다면 이것을 망각하는 없다

이것은?

이외에 '언노운 파이터(UNKNOWN FIGHTER) MK II'라는 기체가 등장한다. 하지만 다른 자세한



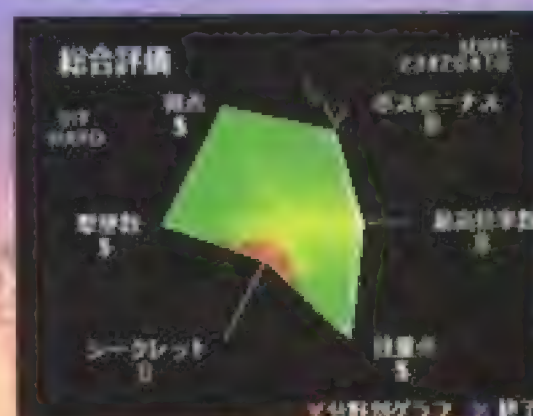
아스트라이어 FGA 마크1과 비슷하게 생겼지만 가지고 있는 무기의 탄수가 9999라는 것을 주목하자

내용은 불명이다. 사용조건은 난이도 중 하드(HARD)에 놓고 게임을 플레이하면 된다. 컨티뉴의 제한은 없음.

얼터너티브 (ALTERNATIVE)

이 게임에는 전적 시스템 등의 배너를 위한 것들이 다수 준비되어 있다. 데모화면에서 보너스 스코어가 나오는 장면이 있으므로 놓치지 말고 기억하자. 그리고 전적 시스템은 6가지로 나뉜다.

전적 시스템



노미스 클리어를 했을 시의 전적

유념할 점은 처음으로 클리어했을 때만이라는 것과 난이도를 프리로 설정했을 시는 나오지 않는다. 인게임 중에서 F까지의 6개.

특점: 게임 중에 처음 특점을 가지고 평가한다. 배율을 생각할 특점이나 숨겨진 보너스 특점을 많이 찾아 단기간에 많은 수를 올릴 수 있도록 하자.

최고 배율수: 적을 연속으로 쓰러트리면 배율은 올라가고 16이상까지 하면 약 8초동안 16배를 유지할 수가 있다. 그 16배를 몇번 달성했는가를 가지고 평가한다.

리추수: 쓰러뜨린 적의 수를 가지고 평가하는 것. 와스프(Wasp)를 적절히 활용하여 적들을 나오는 즉시 쏴 쓰러트리자. 그리고 와스의 호밍 기능을 이용하여 타 건포트가 건드릴 수 없는 곳에 있는 적도 쓰러뜨릴 수 있다.

시크리트: 숨겨진 보너스 특점을 얼마나 많이 얻었는가를 가지고 평가하는 것. 각 스테이지마다 특점을 숨겨

져 있다. 데모에서는 이것을 얻는 방법 중 하나가 나오므로 참고하자.

기량점: 플레이어가 얼마나 오래 플레이했는지를 가지고 평가한다. 당연히 노미스 클리어가 최고 평점이다.

보스 보너스: 보스를 클리친 시간의 평균치를 가지고 평가한다. 최고득점은 30초안에 쓰러뜨리는 30만점. 캐논(Cannon)을 보스앞에서 연사하면 10초안에 클리어도 가능하다.

보스 공략

이 게임을 각 보스에 파츠가 달려 있어 그 파츠만을 부수는 지구전과 약점을 찾아내(주로 머리부분이다) 전적 점으로 쓰러뜨리는 방법이 있다. 어느 것을 선택할 것인가는 유저들의 취향 나뉘어 있다.

전적전

RESULT	
SHOOT DOWN	141
LET REPAIR	1
BOSS REPAIR TIME	0:08
FIGHTERS REMAINING	3
TOTAL	401000 PTS
SCORE	1117270 PTS

보스 클리어 점수를 많이 받고자 할 때 유용하다

주로 보스의 약점부분을 찾아내서 집중공격을 하는 것으로 다른 사람이 보면 이 게임의 난이도를 착각할 수도 있을 정도이다. 약점은 주로 머리부분이며 맞았을 시 빨강색 빛나는 곳이기도 하다.

지구전



같은 공격 패턴인 보스도 확실히 보고 싶을지도?

클리어 점수의 착각과 보스의 전정 한 모습(기)을 보고 싶을 때 이 방법을 추천한다. 문제는 이렇게 할 경우 클리어는 힘들어 어려워진다는 것. 캐런이 많이 되고 상당해진다.



1-5 스테이지에는 중간보스와 최종보스가 없다. 전투는 전술 계획적인 패턴으로 아인 헌터를 맞이해 준다. 건포트를 잘 준비해가면 거의 문제 없으며 무기가 다 떨어졌을 시 바로 채워주는 유닛이 나온다. 그리고 보스전에서는 와스프(Wasp)와 캐논(Cannon)이 맹활약을 한다. 거의 이것만 가지기도 승리는 보장되므로 이 무기의 탄수를 열심히 채워두자.

앞에서 쏘아도 무방하다. 11초안에 부위버리지



보스를 어떻게 요리하는 건 플레이어의 맘대로

STAGE 1

지휘위성 이백리온 (HYPERION)에서...

첫판이기 때문에 그다지 어려운 점은 없다. 하지만 일단 이곳에서 아인 헌터 특유의 여러가지 탄심(기인) 하 면 구석에서 안쪽으로 오는 적의 적중 판정이 언제인지 알기가 힘들다. 적의 폭발 그래픽에 휘말려 총알과 적을 찾을 수 없다는 점을 발견할 수 있다. 여러가지가 또 있지만 여러번 하면 손에 익을 것이므로 쓰지는 않겠다. 중간에 한글 간판이 나오는 곳이 있으므로 확인하는 것도 잊지 말자.

다음 작전을 명령한다. 마을에서 나와 동쪽으로 진행중인 장갑원자가 발견되었다. 수격하여 적 보급루트를 막아라

STAGE 2

보스 : 슈핀네

약점부는 중앙에 있는 부분. 그러나 이곳은 접질을 밟자마자 바로 앞에서 캐논(Cannon)을 연사하지 않으면 바로 위아래에 있는 짤배에 방해를 받게 되므로 조심하자. 발을 4개 쓰러뜨리게 되면 상해지므로 주의한다.

중간보스 : 그리이프

약점부는 버리부이지만, 무기를 들고 있는 부분만이 방해가 될 것이다. 무기를 파괴하면 계속 강해지는 패턴을 가지고 있으므로 조심으로 물리쳐라

적의 수가 많아 처리하기 곤란할 지도 모르지만 그만큼 특정의 기회는 많다. 건포트를 많이 가지고 있는 열차도 있으므로 그때를 이용하여 탄수를 많이 모아두도록 하자. 그리고 화력이 약해대로 스타를 할 때 적과 부딪힐 우려가 있으므로 주의하자.



시전에서 오른쪽 아래를 보라. 행장을 놓일 점오의 기록

중간보스 : 격르네크

약점부는 폭피트로 추상되는 부분. 돌출 기뢰(??)이 방간포를 쏘면서 약점부의 피해를 맹렬히 방어한다. 파츠 하나하나를 부술 때마다의 느낌이 랜덤이므로 그것을 노리는 것도 랜덤을 둔하다. 이밖에는 특징적인 패턴 2개를 소개하겠다.

공학 패턴

가만히 있으면 비명황사하고 마는 두개의 패턴



이 상태로는 여대 높았다

점프



대체방법은 점프와 같이 위로 가는 것이 행동이 막르지 않다면

돌진

걸렸을 때 무시무시한 공격을 받을 수 있으므로 대각선(또는 뒷쪽)공격이 가능한 무기로 바로 쓰러 뜨려야 하며 무기를 집으려는 도중에 죽는 일이 없도록 하자. 중간보스 뒤에 나오는 곳에서는 격투 무기가 의외로 쓸만하며 보스와 싸우기 전에 나오는 무기들은 선별해서 모아두자.



남는 무기가 많이 나온다. 그러나 바로 나오는 격투 무기는 일은 없도록



이것으로 적의 코어를 파괴, 무기를 입수할 수 있다

중간보스 : 쟁코

약점부는 몸통. 최초로 나오는 보대를 파괴하여 무기를 공급받자. 처음에는 머리부에서 레이저를 쏘다가 그것이 파괴당하면 다시 아래까지 패턴을 취하게 된다. 공격하는 레이저는 스피드를 낮춰 미세하게 피하도록 하자.



일단 이 상태에서는 웨스(Wasp)를 이끼같이 쓰도록 하자



이곳을 부수면 벽물이 엄청나게 올라가므로 보스를 쓰러 뜨리기 직전에 부수자

지휘위성 이백리온 (HYPERION)에서...

전방 2인의 빈공간을 탐지, 코너너지 받을 있음. 적 보급기지와 추정 후방게이트 폐쇄. 통로를 차단당했습니다.

STAGE 3

최초에 위에서 적의 서치라이트에



시선 위에 있는 상자를 무시하지 않으면...



이런 무시무시한 공격영역을 생략할 수 있다

보스 : 구스타프

일단 점수는 생각하지 말고 약점인 머리부분을 캐논(Cannon)으로 열심히 쏴라. 그리고 플레이어의 스피드를 최고로 올려 보스의 재빠른 돌진에 대응할 수 있도록 하는 것도 잊지 않도록 하자.



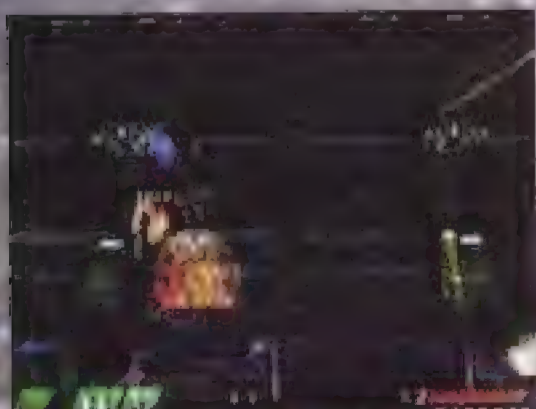
보스기 단지는 요우는 꼭대기 수기 있으니 조금 두꺼운 편

지휘위성 이페리온 (HYPERION)에서...

북리지령...세큐리티 해체. 코드 9234. 다음 작전을 명한다. 적 기지 내의 원자로를 탐색하여 이것을 파괴하라.

STAGE 4

이제부터는 적의 총알도 문대지만 세밀하게 쏘려오는 적들을 피하는 것 자체도 문제가 될 것이다. 와스프(Wasp)를 산사하면 그런대로 해결이



이것이 있는 것과 없는 것은 전혀 차이

가능하며 중간보스와 싸우기 전에 나오는 삼수한은 블레이드(Blade)나 헤지혹(Hedgehog)을 사용하여 약점부분만 찢아 도려내자. 중간보스 클리어 뒤에 나오는 무한 장하 스크롤 지역은 최초로 나오는 스프레더(Spreader)를 최대한으로 이용하는 것과 넓은 범위를 찾아내어 진행하는 것이 관할 것이다.

중간보스 : 시력민다

처음의 공격 형태에서는 아래로 나가는 무기(특히 헤지혹이 태평양)가 아주 길요하게 사용되며 두번째 공격 형태에서는 캐논(Cannon)으로 멀리서 약점인 머리부분을 쏴주면 간단하게 물리칠 수 있다. 관과 관을 잇는 벽대(?)는 공격 판정이 없으므로 안심해도 되며 최후의 발악을 할 때에는 화면 왼쪽으로 피신하자



공신의 땅을 격려해서 공격하자. 인그러면 죽을지도 모르는 위험이



타격이?

보스 : 슈트럼 포겔

최초 단계에서는 2방향으로 나가는 발칸을 쏘지만 중간 부분이 안전지대



보스기 불꽃을 쏘는 절연의 공격전소

이기 때문에 해매지는 말라. 두번째 단계에서는 여러가지 패턴이 있으나 가장 어려운 것인 미사일을 피하는 방법을 잘라 설명하도록 하겠다.

피사 및 회피법



외면 왼쪽 위에서 미사일이 떨어지기를 심전 기다리자



그런데 미사일이 올 것같은데 바로 외쳐서 스피드는 최고로 올려놓자

(지휘위성 이페리온 (HYPERION)에서)

남동쪽에 보이는 미공상에 있는 우주용 사출기로부터 한에 천라 우주함이 발전중이라는 보고가 들어왔다. 공항에 침입하여 우리 주력부대가 강하할 때까지 적을 교란시켜라.

STAGE 5

스테이저가 시력민다 먼저 헤지혹(Hedgehog)을 입수하여 공중에 머트는 활약을 부수는데 사용하고 그 활



이 장면에서는 7진 무기를 최대의 이용이 3개중 하나를 공격 전에 부숴버려야 한다

은 자폭할 때가 있는데 그 때는 권포트를 아래에 장미시켜서 막도록 하자. 중간보스 뒤에 나오는 극악 패턴을 통과할 때도 권포트의 방어에 의존해야 할 것이다.

중간보스 : 계속텔

처음 단계에는 캐논(Cannon)으로 머리부분을 집중 공격하면 와스프(Wasp)가 있는 박스가 나타나게 되는 두번째 단계로 넘어간다. 와스프(Wasp)를 입수하지 못하면 싸움이 장기화될 수 있으므로 반드시 입수하도록 해야하며 두번째 단계에서 계속텔이 구석으로 갔을 때 바닥을 뜯어다니는 활약을 피하거나 파괴하도록 하자.



정의를 움직임을 보이는 보스



이 상태에서는 와스프(Wasp)의 모양기능을 이용하는 수밖에 없다

보스 : 듀리

왼손은 발칸. 오른손은 캐논 등의 무기를 장착하고 있으며 파츠가 파괴당할 때마다 레이저와 화산탄으로 반



미스드 공격이 들어지는 시점 약점 부분만을 신속정확히 공격하여 임계 스피드까지 올릴 수 있으며 무기는 무조건 캐논(Cannon)을 사용하자

걸려온다. 약절한 마더부츠 권총기때 공격하면 그리 어렵지않은 상대.

지휘위성 이펙리온 (HYPERION)에서...

주력부대는 강하지않을 맞출 수 없다. 단독으로 적 전략 우주함을 추적하라. 반복한다. 단독으로 적 전략 우주함을 추격하라.



전방방 레이저 계층에 어느 부분에 나가는 것인지를 조금씩적으로 안전지대는 금방 찾을 수 있을 것이다

STAGE 6

마스드라이버를 이용하여 올라가는 로켓의 추진부를 파괴하는 임무. 일단 무기를 많이 얻어두고 시작하면 그리 어렵지는 않다. 로켓 추진부를 파괴하면 의문의 보스가 출현하게 되며 보스와 싸우기 전에 나오는 무기들은 꼭 얻고 시작하자.



약하지 않은 것보다는 낫다



수많은 마서일들. 볼칸(Vulcan)을 왼쪽에 잡아서면 뒤부분 나가지



이것은 보금이는 곳이 있는한 무계점으로 나오므로 보금이는 곳을 먼저 파괴하자

지휘위성 이펙리온 (HYPERION)에서...

귀관의 노력에 의해 우리 군의 영예를 되찾았다. 또한 귀관의 전투 기록을 기초로 최신에 무인전투기 EXOS의 전투 데이터도 완성되었다.

그 공적으로 인해 평애와 함께 귀관은 EXOS 최종 테스트 요원으로 선발되었다. 축하한다. 그리고 사후에는 2등급 특진과 시리우스 훈장이 수여될 것이다. 달에 영광이 있으라. 지구에 자비가 있으라.

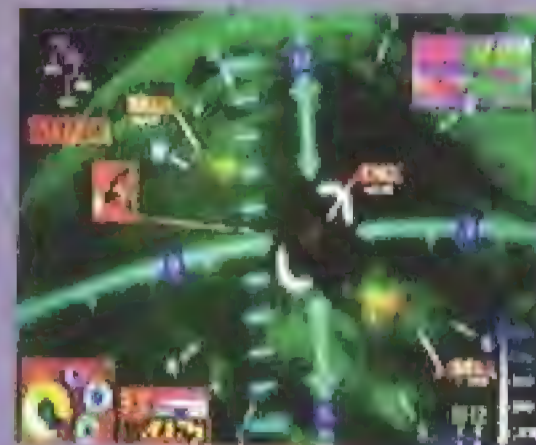
무비 신

EXOS의 실험 표적으로 선정된 주인공의 앞에 엄청난 양의 대공포화가 쏟아진다. 그러나 주인공을 그곳에서 살아남게 한 것



OO이것을 무수면 어떤 형태의 용암이 나오게 되므로 다른 공략이 없을 때 빨리 파괴하자

은 "왜 자신이 이군에 의해 죽어야 하는가"라는 의문이였다.



세계에서 연등?

지휘위성 이펙리온 (HYPERION)에서...

귀관은 증대한 반역행위를 저지르고 있다. 무기를 버리고 무항하라. 반복한다. 귀관은...

최종 스테이지

이번 스테이지는 스테이지 6의 한 달 뒤라는 설정에서 출발한다. 보스의 패턴은 크게 나누어 3가지 이상이 되



최초에 나오는 기계들은 좋은 무기들을 가지고 있으므로 반드시 무기를 얻도록 하자. 그런 전투를 계속 반복하다 보면 최종보스가 출현하게 되는데...

며 스피드는 최고로 올려놓은 상태에서 상대해야 하는 그야말로 동물적인 감각과 진정한 실력이 필요한 스테이지이다.



의도는 무한 상어 스크롤이 가능하므로 열심히 학예다니자



대구경 명포! 맨 위나 맨 아래쪽으로 이동하자



TO BE CONTINUE...?

분석 후 기



분석자: 정우열 (니우누리 VG동 정직원)

기술력에 있어서 좀 물리론을 구현한 점이 놀랍으며 난이도 측면에서는 일련의 패턴을 취하면 클리어가 가능한 토마블렌이나 사이코의 게임들과는 달리 진정한 실력이 필요한 것으로 어떻게 보면 80년대를 풍미한 그라디우스 시리즈와 비슷하다. 무비의 수준은 정말 훌륭하며 스토리는 프론트미션을 보는 것 같았다. 스텝들이 오랜 뒤에 측면을 합치려는 장면이 나오는데 기대해도 좋을 것이다.

CRASH



크래쉬
 잔뜩이 플렉스 박사를 맞아 대활약을 하여 지구를 구해 낸 주인공, 예쁜 탐우녀가 떠나 버린 후 여동생 코코의 도움으로 많은 상상을 하게 된다. 그리고 그 앞에 다시 플렉스 박사가 나타난다.

아쿠아쿠
 전직처럼 아이မ် 상자에 아쿠아쿠의 얼굴이 있는 것을 부수면 크래쉬가 데이지 받을 때 한 번 보모에 준다. 아쿠아쿠를 두번 얻으면 두번 보모에 주고 3번 부수면 잠시 무적이 된다. 때로는 크래쉬에게 도움을 주기도 한다.

콜텍스박사
 잔뜩이 크래쉬의 활약으로 모든 개미 이 물거품된 플렉스는 이번에는 파워스 현이라고 하는 것으로 산 지구를 지배하려 한다.

코코
 크래쉬의 여동생. 무식은 크래쉬와는 달리 컴퓨터 천재이며 슬피이는 오해를 감파주는 따뜻한 성격의 소유자.


화제의 액션 게임 그 후속작

크래쉬 밴디쿠트 2

게임기의 간판격인 액션게임들, 소닉, 마리오 그리고 크래쉬...소니의 간판 캐릭터로 자리매김한 크래쉬가 등장하는 크래쉬 밴디쿠트의 후속작이 드디어 탄생되었다.

잔뜩의 장점은 그대로 살리고 단점을 보완하여 나온 이 게임은 더욱 다양해진 크래쉬의 행동으로 웃음을 자아내게 만들 것이다.

우리 모두 크래쉬와 플렉스를 물리자!


■제작사:SCE
■장르:액션
■발매일:12월 아순 예정
■발매가:미정

그래픽 ★★★★★
조작성 ★★★
스토리 ★
연출성 ★★★★★
사운드 ★★
소장가치 ★

크라쉬의 행동



달리기
이 게임에서는 다른 액션 게임과는 달리 이동 자체가 달리는 것이다. 상단이 제일인 조작을 요하는 게임이므로 항상 신경쓰도록 하자.



공격 방법. 때로는 좁은 지역을 빠져나가기 위해서도 사용된다.



점프
전작에서는 점프의 강도를 조절할 수 없었지만 이번 작품에서는 버튼을 누르는 시간에 따라 점프의 강도가 조절된다. 슬라이딩키를 누른 후 점프를 하면 더욱 높이 뜰 수 있으며 점프 후에는 전작과 같이 불기 공격이 된다.

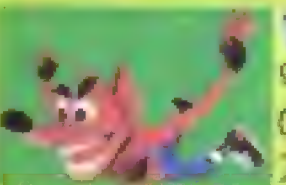


기어가기
슬라이딩키를 누르고 방향키를 누르면 크래쉬가 기어가게 된다. 좁은 공간을 빠져나가기 위해 반드시 마스터해야 할 동작.



스핀
크라쉬의 몸을 돌려 적을 공격하는 행동. 스피어를 하며 움직이는 것도 가능하기 때문에 적아 많을 때는 스피어를 하며 움직인다.

슬라이딩
이번 작품에서 새롭게 추가된 크래쉬의



말아뭉개기
역시 이번 작품에서 새롭게 추가된 공격 방법. 점프 후 슬라이딩키를 누르면 된다. 보통 점프보다 조금 더 올라가게 되어 종종 진행을 위해서도 사용하게 된다.

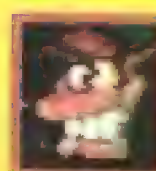
조작방법

방향키	달리기
□	스핀공격
X	점프
○	수 그리기
△	스테이지 표시
방향키+○	슬라이딩 공격
○키 누른후+방향키	기어가기
○키 누른후+X	대점프
점프후 ○	점프스핀 공격
점프후 ○	말아뭉개기

아이템



사과
보통 월드에 그냥 있는 경우도 있지만 상자 속에 많이 있다. 100개를 모으면 캐릭터가 1개 증가한다.



IUP
크라쉬의 얼굴을 먹으면 캐릭터가 한 개 늘어난다.

상자



보통 상자 1
사과가 들어 있는 상자. 사과가 안개 들어 있거나 여러개 들어 있는 것도 있다.



아쿠아쿠 상자
아쿠아쿠의 얼굴이 그려져 있는 상자로 부숴서 경우 아쿠아쿠가 나타나 크래쉬를 보우에 주는 역할을 한다. 3개를 먹으면 장사 동안 무적이 된다.



보통 상자 2
보통 상자과는 달리 밟으면 열쇠까지 사과를 얻을 수 있는 상자다. 이 상자는 부수지 말고 꼭 밟도록 하자.



체크 포인트 상자
스테이지 도중 죽었을 경우 이 상자를 부순 곳에서 시작하는 상자. 이 게임에서 죽는 경우는 매우 어대어니 지나치지 말고 꼭 체크해 놓자.



? 상자
안에 무엇이 들어 있는지 알 수 없는 상자. 사과가 들어 있거나 IUP가 들어 있다.



화살표 상자
밟으면 부서지지 않고 명령 역할을 해 주는 상자. 이 상자는 진행에 매우 도움이 된다 신경을 쓰도록 하자. 나무로 된 화살표 상자는 잘아뭉개기로 부수거나 쇠로 된 상자는 부서지지 않는다.



TNT 상자
이 상자는 밟으면 3초 후 폭발해 크래쉬가 죽는다. 스피어 공격으로 부딪혔을 때는 즉시 폭발된다 꼭 주의하자.



!상자 1
이 상자를 밟거나 스피어 공격하면 스테이지 어딘가에 원선으로만 표시했던 상자를 제대로 만들어 주는 상자.



크라쉬 상자
IUP 아이템이 들어 있는 상자.



!상자 2
검은 보석을 얻기 위해 스테이지에 나오는 ?상자 갯수를 늘려 주는 상자.

파우스톤

한 섬을 깨기 위해서는 각각의 스테이지에서 보라색 파우스톤을 모두 모아야 한다. 하지만 진정한 100%의 목표를 달성하기 위해서는 스테이지 선택 화면 위에 표시되어 있는 보석을 스테이지 안에서 찾아야 한다.



이것이 모든 상자를 부숴서 나오는 검은 보석

우선 검은 보석은 스테이지 마지막에 나오는 ?상자의 파괴 갯수가 가득 차면 나오고 다른 색의 보석

들은 스테이지 어딘가에서 찾아야 한다.

100%로 가는 길

앞서 이야기했듯이 각 스테이지의 보석들을 모으지 않으면 100%의 달성이 불가능이 된다. 각 스테이지에 존재하는 상자를 모두 부수.

검은 보석을 얻는 것은 기본이고 새로운 길(점선으로 표시된 이상한 곳)로 가면 광장이 어려운 코스를 통과하며 보석을 얻게 해 주는 것이다. 이 점선 길을 제대로 만드려면 그 스테이지를 시작하고 점



광장이 어떻게 변한다

선 자점까지 한번도 죽지 않고 가면 된다.

CRASH BANDICOOT 2

첫 번째 심

LEVEL 1. 툼블 우드(TURTLE WOODS)



상자2는 꼭 밟아서



갈아놓게면 새로운 갈아



꼭 한미다 만 기록 있는 보너스 스테이지 마크



거북이는 밟아서

LEVEL 2. 스노우 고 (SNOW GO)



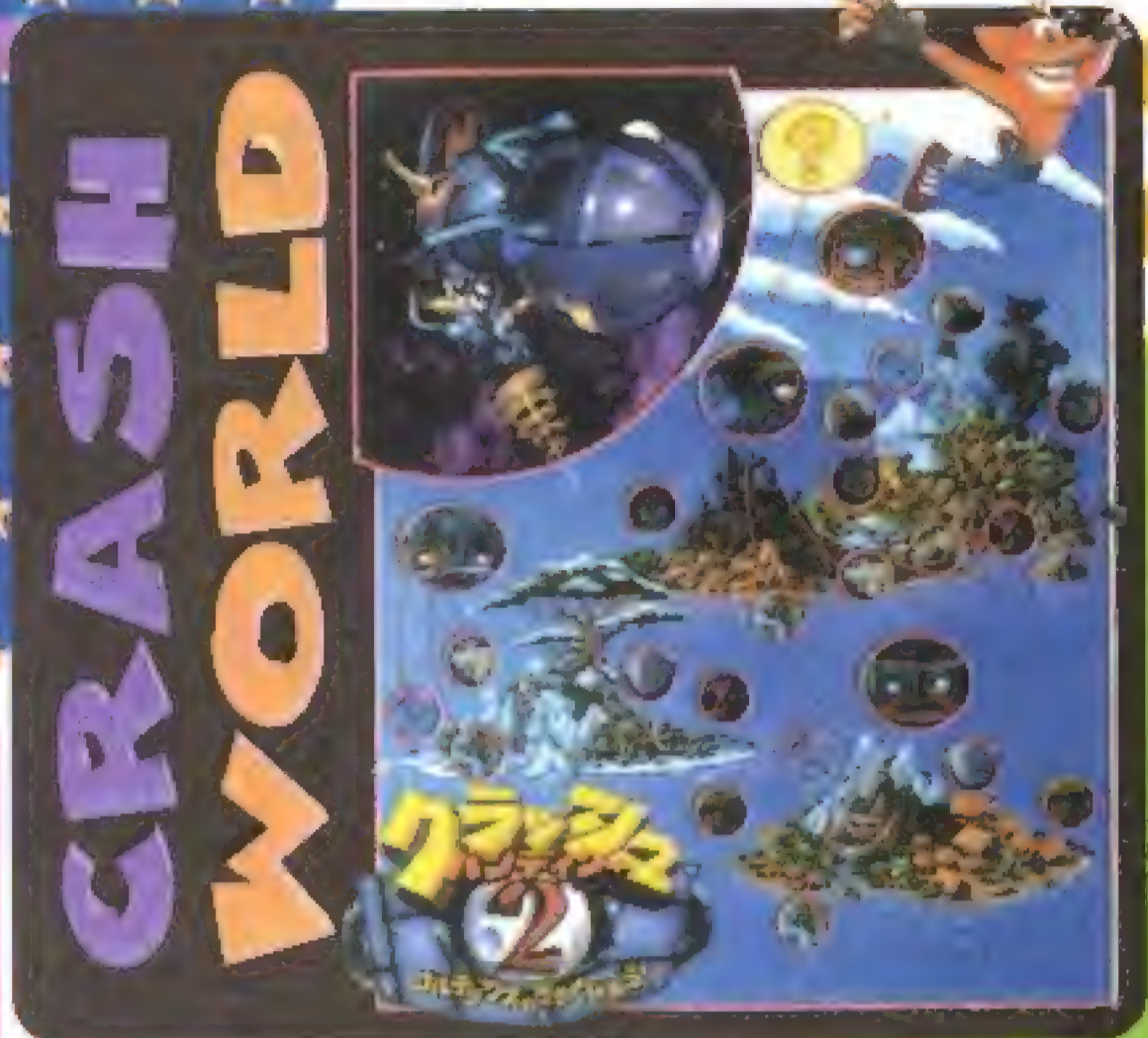
빙판은 매우 미끄럽다



이 뒤에 상자는 역시 갈아놓기로



임시 조상!



LEVEL 3. 행 여덟(HANG EIGHT)



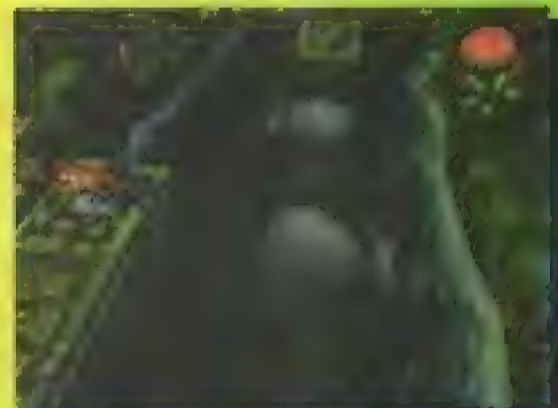
슬라이딩으로



익시힌 밴디쿠트



어곳은?



어머는 금방 가려입니다



꼭오리는 터보 엔진으로 지나가자

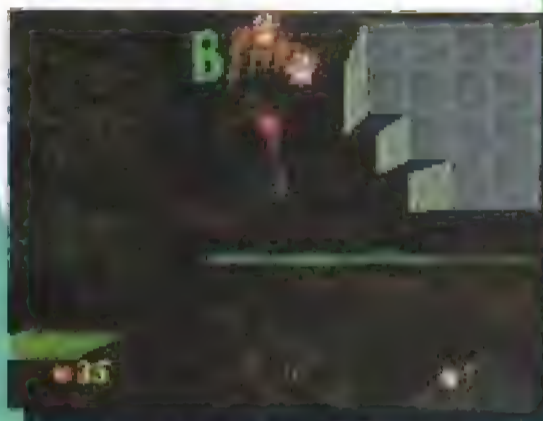
LEVEL 4. 더 피츠(THE PITS)



달려드는 세는 벌자



어떤 기복은 슬라이딩으로



!상자를 지고 뒤로 돌아오면 보너스기 정복!



LEVEL 5. 크래쉬 대쉬(CRASH DASH)



뒤에서 굴러오는 건?



달려라 달려



전기를 피해야 한다



전기구어?

CRASH

처음 등장하는 보스. 보스는 움직이면서 처음에는 TNT를 설치한다. 첫번째 때는 화면 왼쪽 아랫에서 기다리고 다음 NITRO공격 때는 오른쪽 아랫, 그리고 양어 예종예종거울 때 공격을 이차. 이렇게 세번만 공격하면 끝이야.



보스. 립퍼 루(RIPPER ROO)



저음에는 망명어!



어택 스펀 공격

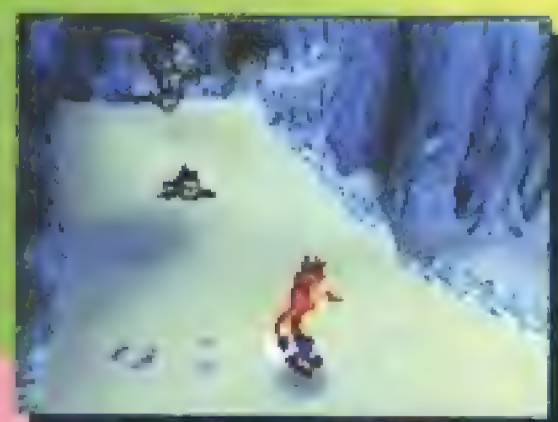


두번째 섬

LEVEL 6. 스노우 비즈(SNOW BIZ)



TNT 중 상자 한개에 1UP가 있다



풍관벽의 공격



고슴도치는 기사가 서러졌을 때가 위험



여기서 빨간 보석어..

LEVEL 7. 에어 크래쉬(AIR CRASH)



움직이는 발판



발판이 나왔을 때 마더야게 점프



TNT와 피라미어를 잘 보고 점프



지뢰를 기다렸다가 저나간다

LEVEL 8. 베어 잇(BEAR IT)



이 금을 바꾸 없으면 TOUP!!!



어떤 편은 몸을 타고 간다

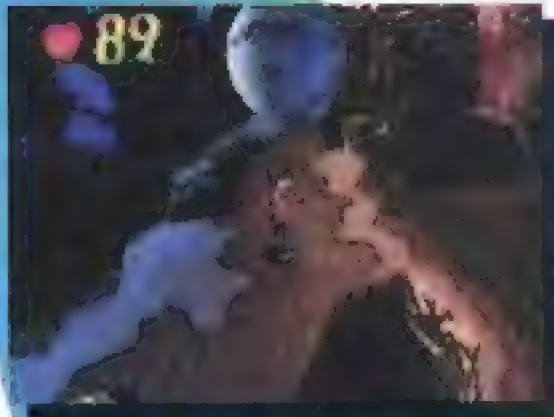


석상에 박으면 즉시



NITRO발

LEVEL 9. 크래쉬 슬러쉬(CRASH SRUSH)



어번에도 들어다!



전기 서는 슬러쉬당으로



슬러쉬당 후 점프! 매우 고난이도이다.

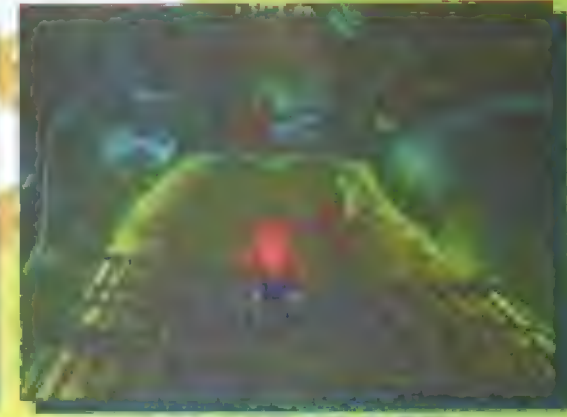


가장 길어서 점프해야 한다

LEVEL 10. 더 풀 일(THE EEL DEAL)



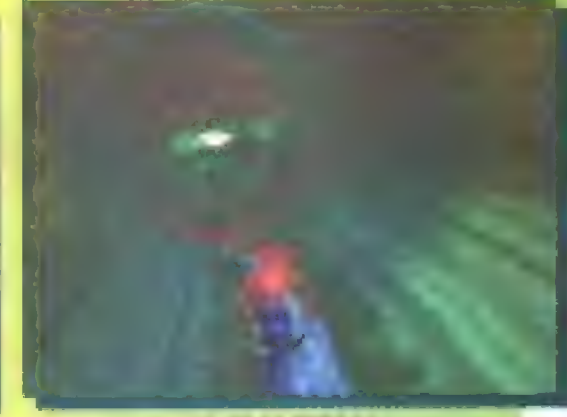
프로펠러에 닿지 않게 통과



전기가 오르지 않을 때 잔잔



첫번째 갈림길에서는 우선 오른쪽으로



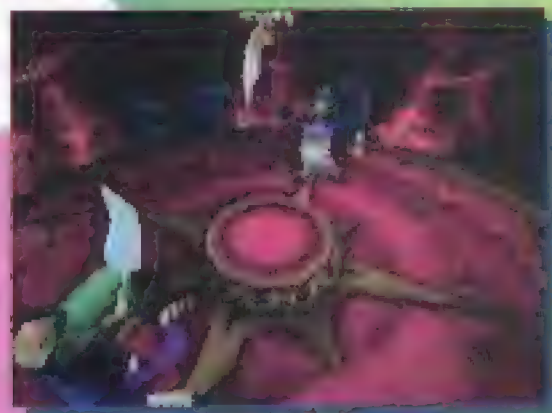
녹색 보석에!!!



보스. 로우 블러시(LOMOO BROS)

CRASH

이제 두번째 보스. 두명의 공황 영체가 한번은 강력한 놈이 크래쉬와 같이 스피드 공격을, 다음에는 중앙에 동동한 놈이 몸을 던지는 영태로 공격한다. 스피드 공격후 지냈을 때 공격하면 된다.



어보 공황 영체?



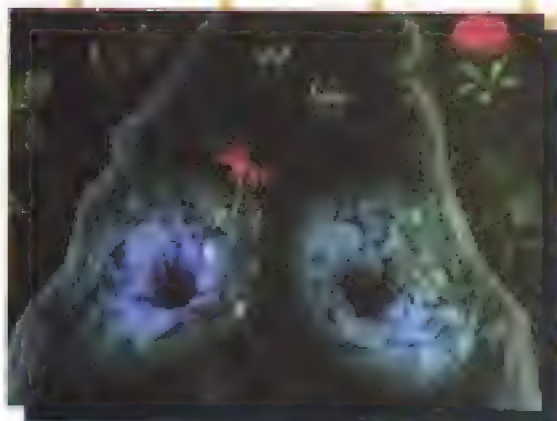
몸을 던질 때는 피하고



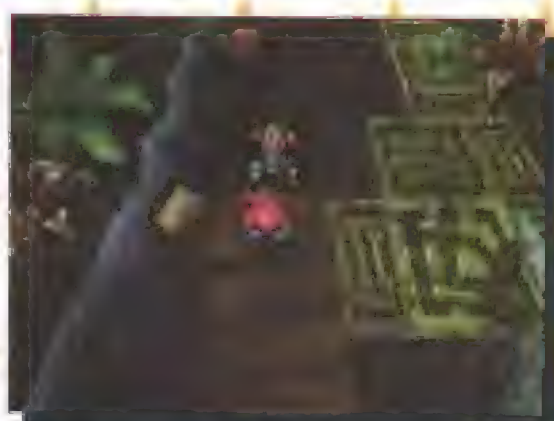
몸다 지냈을 때 공격!

세계의 심

LEVEL 11. 플랜트 푸드(PLANT FOOD)



두 개의 소용돌이 사이에서 기다린 후



여기서 난 코스



여기서 우선 오른쪽으로 가서 식물들을 죽인다

LEVEL 13. 베어 다운(BEAR DOWN)



어반에도 금과 같이



어른들의 행동을 잘 보고 점프



같이 넘어간다



LEVEL 12. 세워 오어 레이터(SEWER OR LATER)



어둠을 쫓아려면 잠시 숨 때 공격해야 한다



여기에는 노란 보석이...



갈릴갈, 우선은 왼쪽

LEVEL 14. 로우드 투 런(ROAD TO RUN)



도마뱀은 슬라어당으로 죽인다



여기에도?



앞에 석판이 없어지니 물을 잘 보고 뒤져



석상어 물을 뿜었을 때 건너야 한다

LEVEL 15. 언 베어러블(UN-BEARABLE)



스핀으로 장애물을 부숴라

이제 아기곰을 타고



이번에 어른 곰이!!!



보스 타이니(TINY)

CRASH

이제 세번째 보스. 세번째 보스는 9개의 판 사이를 돌아다니며 빨강계 되는 부분에 적을 떨어뜨려야 한다. 직접적인 공격으로 보스를 쓰러뜨리는 것이 아니고 보스를 세번 떨어뜨리면 되는 것이다. 흰이 빨강계 변하면 빨리 움직여 보스를 끌어내며 떨어뜨리자.



어놈은 뭐야?



빨강계 된 곳에 보스를

네번째 섬

LEVEL 16. 행인 아웃(HANGIN' OUT)



여기서는 막달라서 가지

크래쉬는 막잔?



여기서 천천히서 밟고 뒤로 가면 길어..

LEVEL 17. 디깅 잇(DYGGIN IT)



이 곳은 가파워지면 공격을 아사 않는다



석상의 움직임을 잘 보고 행동하자



이 전까지는 사라질 때까지 기다려야 한다



어려운 곳에 또 있어?

LEVEL 20. 비 악당(BEE HAUNG)



땅 속에 들어있을 때 이 놈을 조심

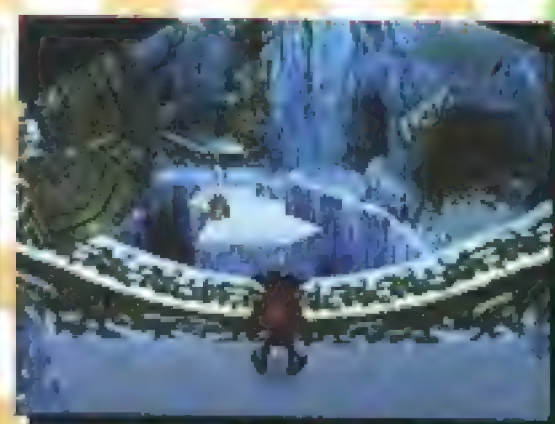


바로 올라오는 놈들

LEVEL 18. 골드 하드 크래쉬(GOLD HARD CRASH)



TUP이 연연해하지 말고 가자



바퀴 위에서 점프

LEVEL 19. 로어네이션(ROINATION)



무너지 않는 게 떨어지는 석판



상자를 건드려지 말자, 모두 NITRO



양쪽길, 위로 가면 보너스 스테이지, 북쪽을 타고 가면 검은 보석



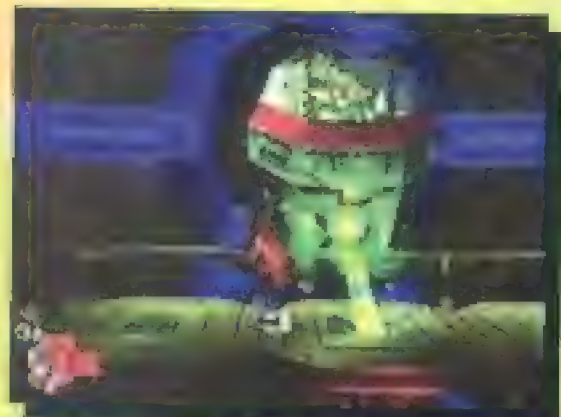
보스, 엔진(ENGINE)



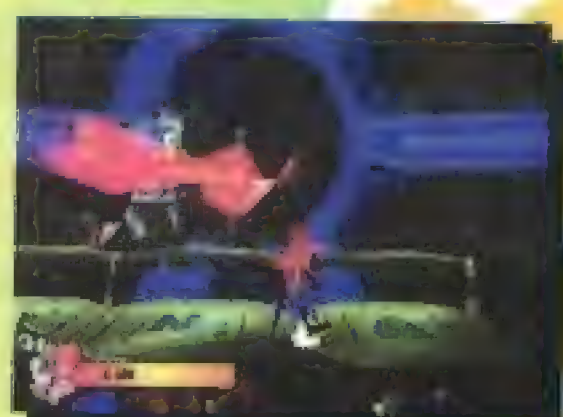
미사일은 어떻게 피하면 된다

CRASH

이제 코넬라 박사에게 가서 가는 것이다. 이번 보스는 박사의 부하, 그는 큰 로봇을 타고 나와 크래쉬를 공격한다. 처음에는 손으로 놓은 레이저를 쏘는데 시그네스로 쏘고 있으니 살짝 치고가고 손이 얼었을 때 공격마 되, 손이 부숴지면 아래에서 미사일 공격을 해 온다. 미사일의 방향은 처음에 방사할 때 방향을 잘 본 후 인 게임에 있었던 맞지 않는다. 여하가 하나 남았을 때는 미사일을 우리에게 직접 쏘니 점프로 피하자 마지막 윙윙 공격은 우리가 있는 지면을 부수지만 꼭 2개씩 남으니 왔다갔다하면서 움직임을 공격하면 이길 수 있을 것이다



마지막 레이저 공격은 도망 다니며 공격



레이저는 어떻게 피하고

콜렉스 기지

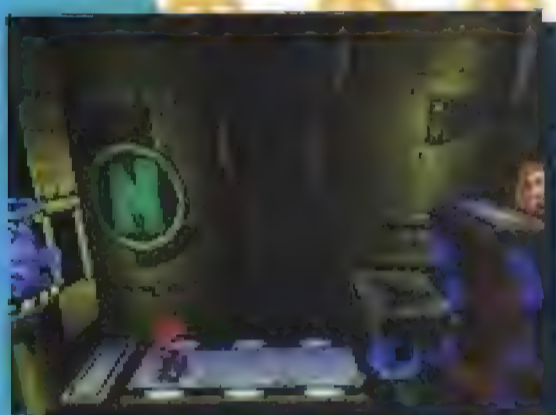
LEVEL 21. 피스톤 잇 어워(PISTON IT AWA)



슬라이더당으로 공격



이 작은 다리를 올리면 슬라이더당, 내리면 받기로

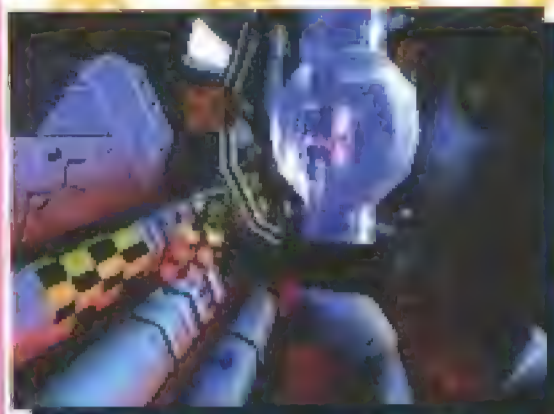


약살표를 밟으면 공격어



방향을 팔켜 내자

LEVEL 22. 포크 잇(POCK IT)



이빨을 내는 크래쉬



레이저기 감겨지지 않을 때 통과



붉은 부분에 닿으면 사망

조작방법

	상승
	하강
-	좌우이동
□	스핀 공격
X	점진
○	무진

LEVEL 23. 나이트 피어트(NIGHT FIGHT)



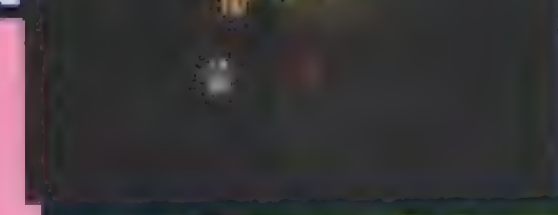
어두운 배경



반딧불은 금방 사라지니 빨리 진행하자



어둠은 피어기어 한다



푸물대면 금세 어둠어

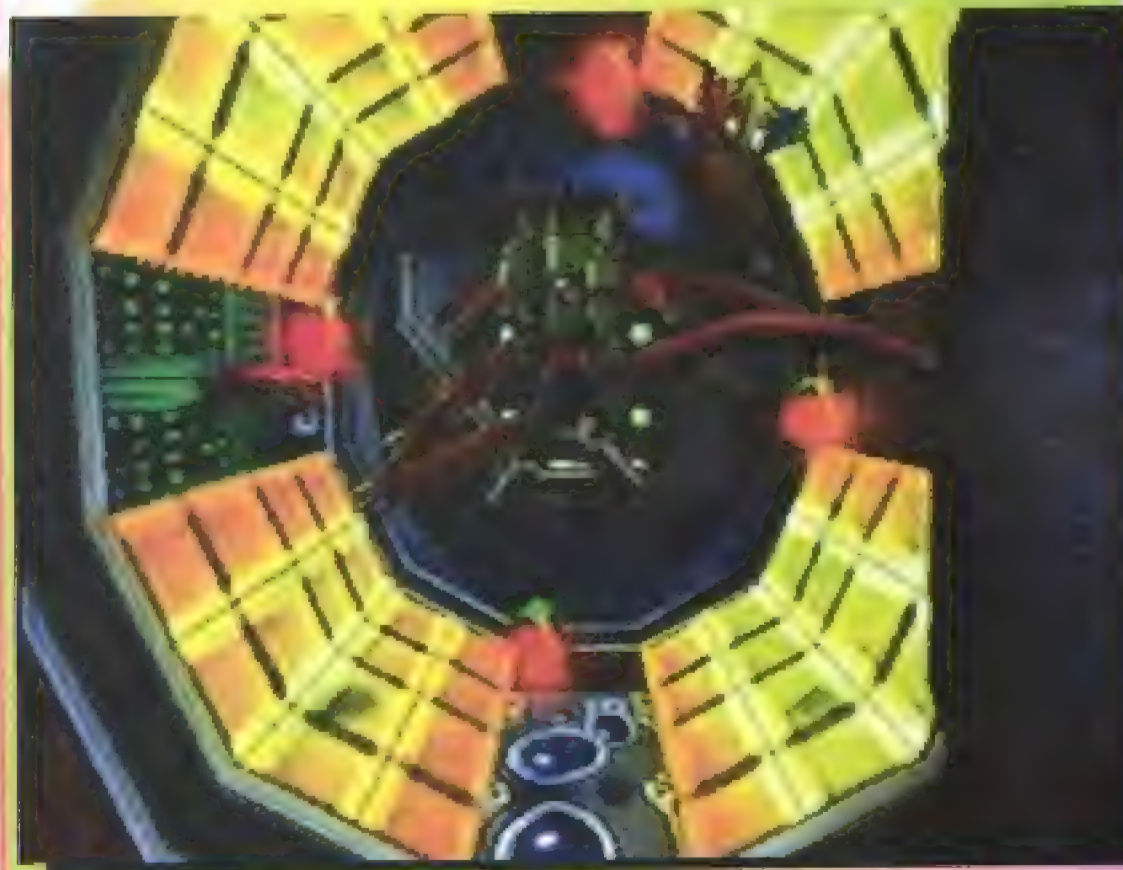
LEVEL 24. 팩 어택(PACK ATTACK)



전것을 조심!



적의 공격어 멈춘 후 밀어내자

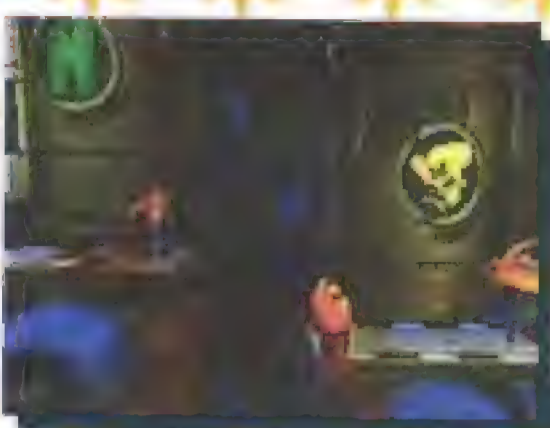


적대의 난 코스

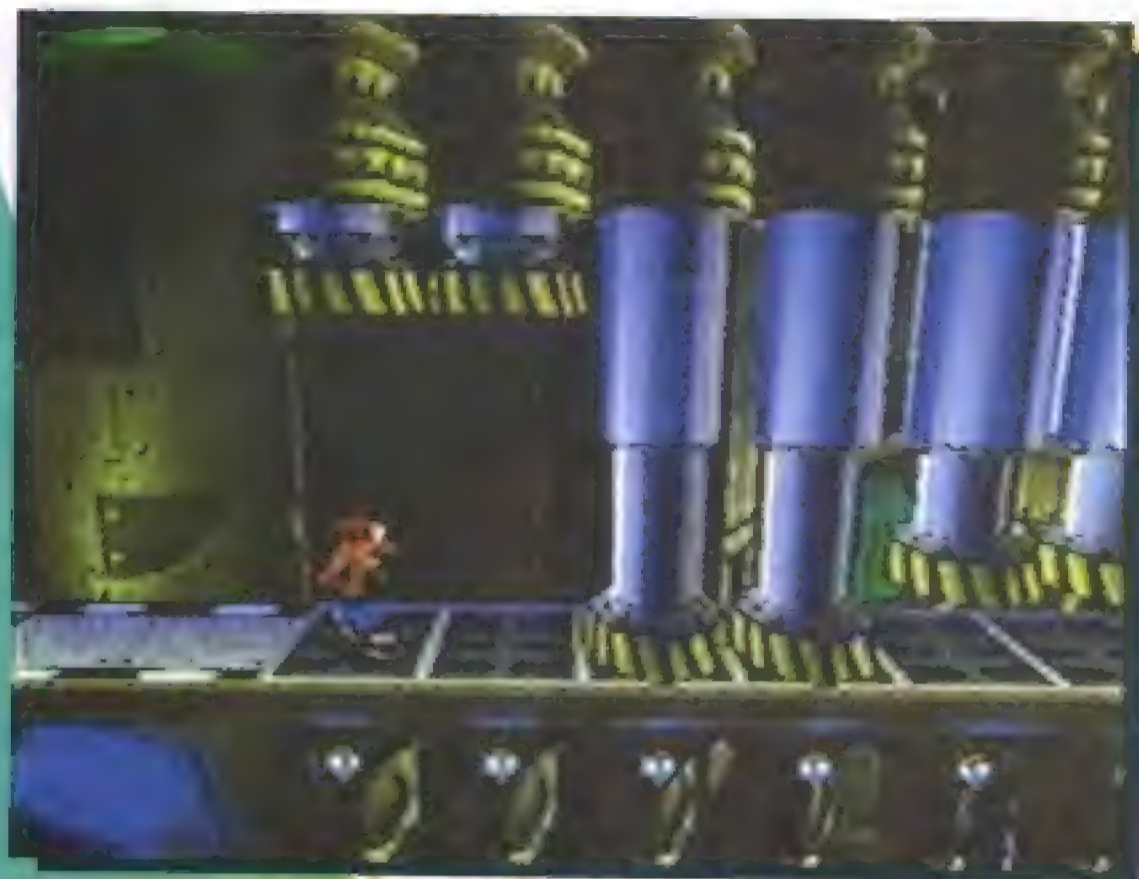
LEVEL 25. SPACED OUT



땀이 땀으면 죽을 판



여기서는 네점프



뒤포 탈락...조심조심

ENDING



크래쉬, 아직도 콜렉스가

GRASH

콜렉스를 잡은 크래쉬. 하지만 아직도 콜렉스는 살아 있고 100%가 되지 않으면 진짜 엔딩을 보지 못하니 우리 모두 100%를 향해!



여니 콜렉스가 죽지 않았다니



보스 엔 콜렉스(N CORTEX)



콜렉스를 잡자



지워는 스펀으로 없앤다

GRASH

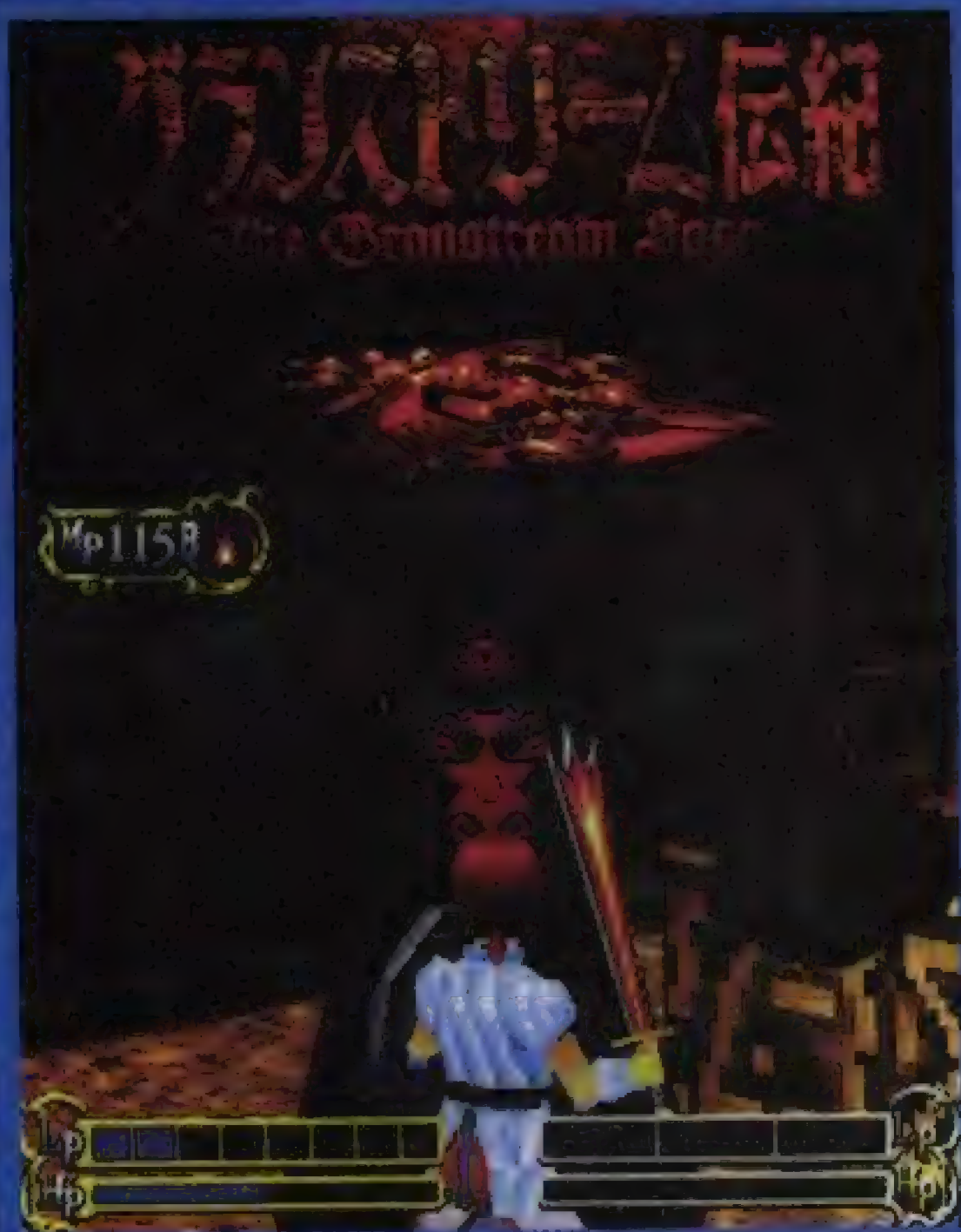
이제 콜렉스와의 결전이다. 우주 공간으로 도망치는 콜렉스를 따라가서 세번 공격하면 끝난다. 중간과 상애울을 잘 피해서 콜렉스를 쫓자. 늦으면 콜렉스가 도망쳐 버리니 주의!

문석 후기



문성균(한성대 1년)

"소니는 다르다". 소니를 생각하면 가장 먼저 생각하는 문구다. 소니의 게임 전략(신선이고 독특한 재미)이 이미 많은 PS 유저들에게 어필하고 있는 것이다. 사실 이전 작품을 해보지 않은 본인으로서 그냥 그런 액션 게임이겠지... 하는 생각으로 게임을 접었다. 하지만 해 본 결과, 밤을 새 정도의 흥미도를 유발하는 게임이었다. 일본풍의 액션 게임에 져온 우리들에게 미국풍의 액션 게임인 이 게임은 독특한 재미를 느끼게 해줄 것이라고 생각한다. 100%로 애야만 진짜 엔딩을 보게 되는 건데... 보석을 다 못 모은 게 너무나도 아쉽다.



SONY의 저력을 보여준다

그랜스트림 전기

단지 기전제품 외시만으로 평가할 수 없게 만든 외시, PS게임의 새로운 시도를 많이 보여주는 소니가 또 하나의 대작을 발매했다. 폴폴러곤과 애니메이션의 조화, 어쩌면 액션RPG로는 안 어울릴 듯한 인상을 주지만 그 어색함이 오히려 게임성을 높게 평가해준 것같은 느낌이 든다.



■ 제작사: 소니 컴퓨터 엔터테인먼트

■ 장르: 액션RPG

■ 연차발매일: 11월 6일

■ 연차발매가: 5,800원

그래픽 ★★★★★
 조작감 ★★★★★
 스토리 ★★★★★
 연출 ★★★★★
 사운드 ★★★★★
 소장가치 ★★★★★

캐릭터 소개



리온(リオン)

이 게임의 주인공으로 마도셉터(魔導セプター)의 전승자이다. 어렸을 때 아로나 마을의 교회에 버려져 마도고고학자 바로스(バロス)의 밑에서 하듯처럼 자란다. 그리고 어느 날 세계를 구하는 운명을 맞게 되는데...



아시아(アジア)

대륙부상의 의식을 행하는 최후의 현자 조라(ゾラ)와 딸이자 이 게임의 히로인 제국에 잡혀 있는걸 룬이 구하게 된다. 온순한 성격이지만 심중하고 사려 깊은 성격을 가지고 있다.



라루미(ラルミイ)

공적데스벳트(空賊デスベト)의 일원으로 비공정구데(飛空艇グデ)에 탈항한 룬과 행동을 같이하게 된다. 광활한 성격의 소유자



카록(キャロク)

세계에 남은 최후의 정령수(精霊数). 역시 공적의 일원이다. 보기에는 작아 보이지만 변신을 하면 자신을 세라 부르는 것을 제일 싫어한다



기르도(ギルド)

공적의 일원으로 담성적인 소유자이다. 아마에 있는 상처는 도대체?



슬레이저(スレイザ)

라루미의 오빠로 매우 냉정한 면을 지니고 있다. 게임 초반 제국에게 사로잡혀 세뇌를 당하지만...

기본편

조작 방법

방향키	이동
방향키	(전투중 짧게 두번 입력) 대시
○	결정, 공격
×	캔슬, 방어
□	마법사용
△	커맨드 모드
R1	화면 우회전
L1	화면 좌회전

선택할 수 있는(가-)란?

흔히 아릿을 피부라 지닌 물건으로 파피린 물건이나 변형된 물건을 원래의 형태로 복원시킬 수 있는 물건이다. 또한 사람의 음성이나 기억 같은 것도 기억할 수 있다. 게임 진행에 아주 중요한 물건이다.

전투에 관해

이 게임의 전투는 매우 정정당당한 편이다. 적과의 만남으로 1대1전투를 벌인다. 승리를 위해서는 방어가 기본. 그리고 적에 따라 공격방법을 달라 해야 한다. 또한 특정한 무장을 얻으면 새로운 커맨드기를 배우게 된다. 마지막으로 배식의 활용도 전투에 중요한 포인트이다.

특정한 방어구

무기에 닿지 않으면 해멘드는 같은 종류의 무기에서는 모두 사용이 가능하다.

단검

공격력은 약하지만 스피드가 빠른 장점을 지닌 무기이다.

그라티우스(グラディウス)
무기가 가벼운 단검. 빠른 공격이 가능하다.

에크스플로더(エクスプローダー)
달린 된 날카로운 단검. 특정한 화물로 큰 데미지를 입힌다.

오버드라이브(オーバードライブ)
칭스러운 힘이 합쳐진 단검. 아이템을 입주하는 확률이 높아진다.

여벤져(アヴェンジャー)
마도사가 가장 두려워하는 단검. 특정한 화물로 적은 MP를 흡수한다.

도끼

강한 공격력을 지닌 무기지만 연속공격이 불가능하고 스피드가 느린 단검이 있다.

배틀락스(バトルラックス)
강철로 된 도끼. 견인성은 저하되지만 공격력이 높다.

티라노팡(タイラノパン)
고대 생물의 이빨로 만든 도끼. 예리한 칼날이 강력한 파괴력 지니고 있다.

에이카르(エイカ)
대지의 정령의 힘이 숨겨진 도끼. 공격명중시에 LP가 회복될 때가 있다.

오메가블루우(オメガブロー)
칭스러운 힘이 잠들어 있는 메이스. 사악한 적에게 큰 데미지를 입힌다.

검

단검보다는 스피드가 느리지만 공격력이 세고 도끼보다는 스피드가 빠르고 공격력이 낮은 이상적인 무기.

브로드스드(ブロードソード)
민첩성과 공격력이 적절한 무기.

바스타드스드(バスタードソード)
공격력이 높고 공격 범위가 넓다.

블랙(ブラック)
불과 혼이 잠들어 있는 마법검. 열

에 악한 적에게 큰 데미지를 입힌다.

황하라(サフルコ)
열의 혼이 잠들어 있는 마법검. 냉기에 악한 적에게 큰 데미지를 입힌다.

아드브레이저(アドブレイザー)
나선의 힘이 봉안된 마법검. 천기에 악한 적에게 큰 데미지를 입힌다.

갑옷

레일슈츠(レールシュツ)
단단한 구조로 방어력은 낮은 갑옷.

블레이드(ブレード)
강철로 만들어진 전신 갑옷. 방어력은 높다.

크로스메일(クロスメイル)
반사성이 높은 재료로 만들어진 갑옷. 방어력을 낮으며 마법에 내구성을 지닌다.

플레이트마버(プレートマー)
합금으로 만들어진 전신 갑옷. 두껍지만 가볍고 충격에 강하다.

위즈덤크로스(ウィズダムクロス)
칭스러운 힘이 숨겨진 마법 갑옷. 특정한 화물로 공격을 무효화시킨다.

메이우스(メイウス)
마법의 금속으로 만들어진 갑옷. 마법공격에 대하여 높은 방어력을 지닌다.

에일가더(エイルガード)
정령동맹군 최강장비의 갑옷. 종합적으로 가장 높은 방어 성능을 지녔다.

방패

스틸시드(スチールシールド)
소형 경량의 방패. 특별한 효과는 없다.

넵출(ネプチューン)
마법특성을 가진 방패. 냉기의 공격에 내성을 지녔다.

에이카르(エイカ)
마법특성을 가진 방패. 불의 공격에 내성을 지녔다.

젠틀렉션(ジェントルクション)
칭스러운 힘이 숨겨진 방패. 칭스러운 갑옷과 같이 이동때 특별한 힘을 발휘한다.

메비우스시드(メビウスシールド)
마법의 금속으로 만들어진 방패. 충격마법의 데미지를 절감시킨다.

에일바리어(エイルバリア)
정령동맹군 최강장비의 방패. 방어력을 상승시킨다.

가디언계(ガーディアン系)



본격의 접근전이 필수일. 방어한 후 연속공격으로 상대하면 쉽게 상대할 수 있다. 본격의 격리기 들어지면 격리기 공격을 하니 주의하자.

마더계(マザー系)



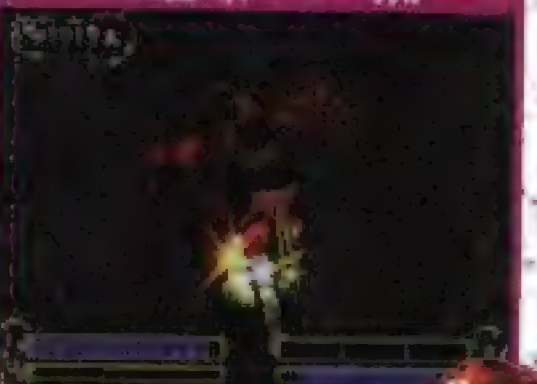
접근시의 공격은 단발이기에 때문에 방어한 후 접근공격이 최선일. 이동 스피드가 빠르기 때문에 상대하기가 까다롭다. 원거리에서 일직선상에 놓여 원거리 공격을 해야 하는 대신으로 피한 후 연속공격을 하면 오케이.

소서리계(ソーラー系)



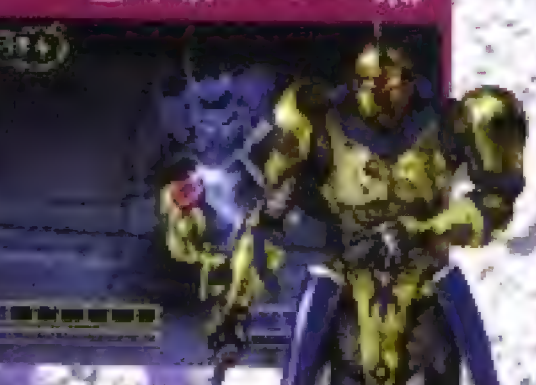
마법공격을 해 오는 적으로 상당히 까다롭다. 접근하면 도망치고 방어에 버리기 때문에 마법을 쓴 직후 공격을 해야 터질 수 있다. 공격을 방어하면 우선 멀리 떨어져서 상대기 방어할 때 까지 기다려라.

고렘계(ゴレム系)



고렘계의 적은 움직임이 느리기 때문에 상대하기 쉽다. 상대기 공격을 해 오면 뒤로 물러나고 공격이 끝나면 공격하는 패턴으로 상대하면 곤란.

솔저계(ソルジャー系)



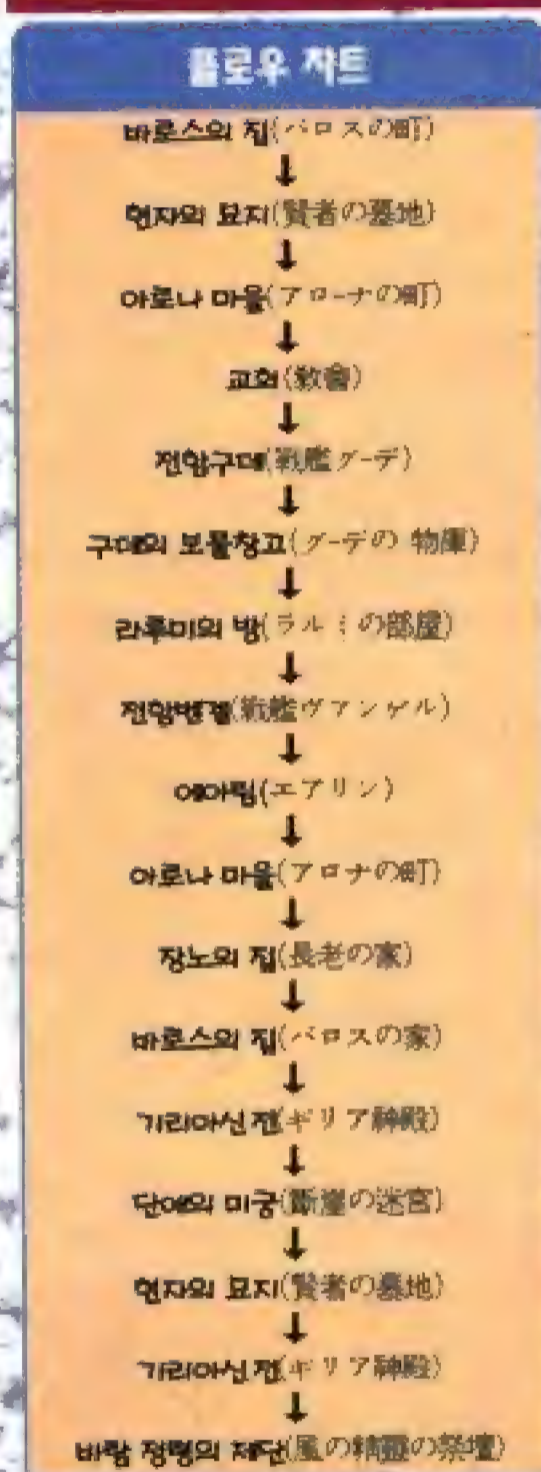
움직임의 의외로 빠른 연속공격을 해서 상대하기 공격 속도 빠른 단검으로 상대하면 곤란이 가지 않을 수 있다.

시나리오 공략(SCENARIO)

프롤로그

100년전... 지상 최대의 대전쟁이 발생했다. 대립하고 있던 마도제국군(魔道帝國軍)과 정령동맹군(精靈同盟軍)의 싸움으로 세계는 파멸 수준에 이르렀다. 그렇지만 4명의 현자들이 마법의탑 '에어림(エアリス)'과 4개의 대륙을 하늘로 무심시켜 멸망의 위기를 막았다. 그후 잠시 평화기 흘렀지만, 또 다시 마도제국군과 부활을 염원하는 무리들에게 현자들은 행방불명이 되고... 무상력을 잃은 4개의 대륙은 서서히 가라앉기 시작했다. 그리고 새로운 전설이 시작되게 되는데...

실프대륙(シルフ大陸)



희망을 잃지 않고 살아간다. 대륙의 중심에 우뚝 솟은 산맥에 있는 아로나 마을의 반대편에는 작은 집이 한 개 있다. 그곳에는 바로스(バロス)라는 마법고고학자와 그 번에 귀수행 중인 룬(リユン)이라고 하는 청년이 살아가고 있다. 대륙 절단의 작업은 그 둘에 의해서 마법석에 감추어진 거대한 마력을 사용해서 이뤄지고 있다. 오늘날, 절단작업을 끝낸 룬은 자신들이 머무는 작은 집으로 돌아가고 있다...



대륙절단을 영계는 바로스 의 룬

바로스 : 룬, 어디에 갔다 오는 거야?
 룬 : 새집을 만진한 곳에 옮겨 놓고 오는 거예요.
 바로스 : 그래? 음, 그런 쓸데없는 일은 두번다시 하지 말아라.
 룬 : 왜 그래요? 아저씨, 심각한 일গুলো로...
 바로스 : 시신은 룬 육체를 자르기 위해 사용한 마도석(魔道石)이 범람 사용된 걸로 아저씨가...
 룬 : 아님, 그럼 어찌...
 바로스 : 그래, 이제 더이상 대륙의 무게를 가볍게 하여 낙하할 늦추는 것조차 할 수 없게 되버렸다.
 룬 : 하지만...
 바로스 : 이마씨가 길어지니, 일단 집으로 들어가자.
 룬 : 바로스 의 집

대륙부상의 의식을 생하는 4개의 대륙에 현자들이 행방불명된 것이 벌써 몇년째... 부상에너지를 얻지 못하게 된 각 대륙은 차례대로 가라앉기 시작했다. 푸른 하늘과 바다의 사이에서 서서히 가라앉는 바랄의 대륙... '실프(シルフ)' 낙하를 막기 위해 사람들은 대륙의 끝을 잘라서 남아있는 남들을 살아가고 있다. 실프대륙에 위치하고 있는 마을 '아로나(アロナ)', 현실 세계는 종말에 다다르고 있지만... 그래도 마을에 사람들은

회복아이템

- 크레아인(クレアイン)**
전조된 약초, LP가 소량 회복된다.
- 후레시하브(フレッシュハーブ)**
신선한 약초, LP가 소량 회복한다.
- 엑스트라하브(エクストラハーブ)**
최고의 약초, LP가 완전 회복한다.
- 로우포션(ロウポーション)**
마도석의 원료가 되는 마법의 약종, MP가 70포인트 추가된다.
- 레이프(レイフ)**
정제된 마법의 약품, MP가 180포인트 추가된다.
- 레이포션(レイフポーション)**
정제된 마법의 약품, MP가 400포인트 추가된다.
- 천사의 각뿔(天使の角)**
발출의 마법이 봉인된 각뿔, 미궁이나 싸움의 입구로 들어간다.
- 리어프엘레먼트(リーフエレメント)**
정령의 혼을 끌어넣은 용체, LP가 모두 회복되고 MP가 추가된다.
- 리어프엘(リーフエール)**
정령의 혼을 끌어넣은 용체, LP와 MP의 회복.
- 핀서아이(ハンサーアイ)**
이상한 힘을 지닌 보석, 미믹(ミミック)을 발견해낸다.
- 베나타워의 열매(ヴェナタワの実)**
정령이 참된 나무로부터 얻은 열매, 카툼이 좋아한다. LP소량 회복.
- 백길절(白鳥晶)**
빛의 힘이 숨겨진 결정, LP가 대량 회복된다.
- 유칼립투스(ユーカリプス)**
어룡의 힘이 숨겨진 결정, MP가 랜덤하게 회복된다.
- 에리크사(エリクサ)**
생명부활의 비법이 담겨져 있는 최고의 마법 크리스탈.

마법

마법은 필드 중에 사용 가능한 필드 마법과 전투중에 사용 가능한 전투마법으로 분리되어 있다. (회복마법은 중용)

필드마법

- 큐어힐(キョアヒール)**
효의 LP를 조금 회복, 소비MP 40

- 회안힐(クワイセール)**
효의 LP를 중량 회복, 소비MP 70
- 큐어MP(キョアMP)**
효의 LP를 완전 회복, 소비MP 100
- 메이림리턴(メイリスリターン)**
마음이 마궁의 입구로 들어갈 수 있다, 소비MP 90
- 에틸스틀(エイルスドロー)**
일정시간동안 몬스터를 정지시킨다, 소비MP 120
- 스캐닝(スカニング)**
보물상자에 사악한 기운을 발견해낸다, 소비MP 15
- 코대탈각(コダイダカ)**
코대탈각을 해제한다, 소비MP 4

전투마법

- 엑스트라라이드(エクストラライド)**
20초동안 효의 방어력을 상승시킨다, 소비MP 30
- 사이렌스(サイレンス)**
10초동안 적의 주의를 봉인시킨다, 소비MP 80
- 디펜서(ディフェンサー)**
10초동안 적으로 부터의 데미지를 무효화시킨다, 소비MP 100
- 리올(リール)**
적을 향하여 불꽃을 던진다, 소비MP 15
- 히트스틀(ヒートドロー)**
적을 향하여 불기둥을 던진다, 소비MP 30
- 프로스트아로(フロストアロ)**
적을 향해서 얼음기둥을 던진다, 소비MP 25
- 프리자드(フリーザード)**
적의 머리위에 얼음거품을 내린다, 소비MP 60
- 스노우필(スノーフィロ)**
정면을 향하여 번개를 내리친다, 소비MP 40
- 프레스트센터(プレストセンター)**
넓은 범위에 번개를 내리친다, 소비MP 80
- 그랜드볼(グランドボール)**
거대한 폭발을 일으킨다, 소비MP 100



나!! 근데 그 무구는 도대체 어떻게 된 거냐...?

룬 크리스탈이... 아까 그 파편의 무구를 복원했어요.

바로스 뭐라고!? 그 크리스탈이 뭐 가져버린 무구를 복원시켰다고!? 설마... 점성의 마도카셋터(魔導機セッター)? 하지만 그걸 가진 자는... 설마... 그렇지 않을 거야! 어쨌든... 무서워서 다행이지만 만약의 일이 발생하면 어떻게 할 작정이지만 로디(ロディ)는 찾아냈어. 기둥 밑에서 울고 있었어. 그래그래 너무 무서워하지 말아라... 등... 어쨌든 빨리 아이를 안심시켜야겠구나. 마법으로 너희들 둘을 마을의 입구까지 보내겠다. 난 이 아이를 집까지 돌려보내 주, 난 조금 더 풀러본 다음에 돌아갈게.

룬 아저씨도 무리하지 마세요.



마을로

바로스의 마법으로 아로나(アロナ)마을에 도착하게 되는 룬과 로디. 아로나에는 밤이 찾아와있었다.

아로나 마을(アロナの町)

마을에 도착한 룬은 우선 로디를 따라 로디의 집으로 간다. 로디의 아버지는 룬에게 감사를 표하기 위해 잠시 안으로 들어오라고 하고 음식을 대접했다. 그곳에서 공격 데스뱃드(空賊デスバード)와 황제 휘하에 있는 전함 반걸(戦艦ツクバネ)에 대한 이야기를 듣고 룬은 신부를 만나기 위해 교회로 향한다. 하지만 신부가 없다는 말을 할머니에게 전해 들게 된다. 마사 마을로 나와 슬취한 사람들이 이야기를 하면 교회에서 이상한 소리가 들린다는 걸 듣게 되고 다시 교회로 향하게 되는데...

신부 누, 누구십니까! 이런 야밤에... 룬이었습니까? 야만 야밤에 어떤 일로? 뭐가 고민 거리라도?

룬 여기에서 하룻밤 머물려고.

신부 이제 아로나의 문도 닫혔을 시간이네요. 알겠습니다. 하루만입니다.

룬 죄송합니다. 신부님.

신부 아닙니다. 룬 이것도 신의 뜻입니다. 자기 전에 신에게 기도하는 것을 잊지 마십시오.

룬 네, 오늘은 여러가지 일들이 있어서... 이 보석 같은 것도 손에 넣었고.

신부 예... 잘... 다. 당신이 가지고 있는 건... 혹은... 바람의 보주(風の珠)? 도대체 어디서 그런? 그럴, 여사(アウ)는...? 아, 아니... 할 일이 생각났군요... 그럼 실례...

룬 통 알 수가 없네. 저렇게 다급하게... 아, 아시아(アシア)... 현자의 묘지에서 이상한 음성이 맑았던 이름이야... 룬은 경탄을 조사하고 지하실을 발견하게 된다.



여장을 조사하자

지하실에 있는 벽상 위에는 한 개의 빛이 놓여있고...

룬 이건 누구의 빛이지? 이 지하실은? 도대체... 뭐가...

빛에서 한 가닥의 머리카락이 울러대고... 처리에 빛의 입자 같은 소녀의 형상이 비춰진다...

룬 이건...? 그녀가, 아시아(アシア)...?



아리아...

신부 어째서 야 밤에...! 그 바람의 보주(風の珠)라면... 설마... 룬, 당신도 보주를 노리는 사람입니까!? 아니요, 바로스의 손에서 떨어진 아이... 그렇지 않을 거라고 믿습니다. 하지만 당신은 아시아의 존재까지도 알아 버렸습니다. 사정을 저에게 이야기해 주십시오.

룬 처음 신부를 따라 방을 나온건...

신부 저 방은 몇 일전까지 아시아(アシア)라고 하는 소녀가 있었습니다.

제가 옛 친구로부터 부탁받은 아이입니다. 하지만 저 때문에 그 아이는 황제에게 끌려가 버렸습니다. 그래요... 당산이 가지고 있는 바람의 보주(風の珠)의 존재도 아시아(アシア)에게서 들었습니다. 황제의 존재는 룬도 들었을 겁니다. 세계를 위협하고 있는 국가로 가이나드(ガイナド)라고 하는 무유 대륙에서 일어났다고 들었습니다. 지금 아시아(アシア) 황제의 배 벤젠(ブアン)의 안에 갇혀 있을 겁니다. 룬을 지하실로 이관제한 것은 신의 뜻인지? 아니, 하지만... 설마... 룬을 그런 위험한 일에 관계되게 할 수는 없습니다. 모오 선이셔, 저는 어떻게 해야 합니까.

신부에게 세이브(セーブ)를 할 후 술집으로 가서 키크(クック)에게 벤젠로 가도록 해달라는 부탁을 하고 룬은 술집 앞 상자에 숨어, 데스뱃드의 비행정으로 잠입을 하게 된다.

비공정 구폐(飛空斑グーデ)

슬레이저(スレイザ) 기모도(キモド)인가? 엔진은 어때?

기모도 특별한 문제는 없는데, 약간 화물의 무게가 초과했어. 이게 현제야. 슬레이저, 이게 한계라면... 출력70% 리듬 건가?

기모도 그래 천천히 가야겠어.

슬레이저 이번 일이 마무리지어지면 그래야지, 연락을 해야겠어.

기모도 근데... 슬레이저, 이제 술술 이야기해주지 않겠어? 황제와 손을 잡은 이유를.

슬레이저 물... 그들은 각 대륙의 잘든 4개 정령의 보주를 길 모으고 있는 것 같아. 그래서, 그들에게 존을 빌리는 것인야.

기모도 오, 뭐가 굉장한 보물같은데! 이번에는 그걸 먹어버리는 거야? 하지만, 어떻게 하지? 이번에는 중요하겠어? 슬레이저, 음... 이번에는 꽤 힘든 일미야. 모두 정신들 차리라고 전해.

기모도 알겠어, 전함께!

슬레이저 기모도 미안하지만, 아무리 너라도 진짜 이유를 말해 줄 수 없구나. 하지만, 체육에 노리고 있는 4개의 정령의 보주는 도대체 어떤 거지...? 일설에는 대륙 무상의 열쇠를 쥐고 있다고 하는데, 정말 그런 힘을 지

니고 있는 것일까?



비공정 구폐

비공정에 잠입하게 된 룬, 룬이 숨어 있던 상자는 라루미(ラルミ)의 방으로 옮겨진다. 상자에서 빠져 나온 룬, 하지만 라루미는 사취를 하고 있는 중이었다.



어쨌든 들리지 못해!

라루미 내가 웃을 동안 엿보자 알았겠지!? 근데, 이 배에는 어떤 일로? 설마 몽료가 되고 싶어서는 마닌 것 같고...

카록 라루미와 사취장면을 엿보려 온 것만은 마닌 것 같고!

라루미 카록! 장난치지마! 근데 도적의 배에 도둑질을 하려 들어오지 않은 거면 무슨 이유가 있지? 알겠다, 여자 때문이지? 그녀에게 줄 선물을 얻고 나서, 맞지?

룬 아니, 그것만이 아니고.

라루미 뭔가 묘한 말인데, 아마, 딱 사랑인가 보지? 그래, 좋아... 자, 이젠 어때? 만약 당신이 이 배안에서 가장 멋진 액세서리를 머리카락까지 가져온다면... 그걸 주겠어. 또, 말한 것도 봐주겠어. 보물은 창고에 있지만 후후, 가져올 수 있을 거야. 자, 인아도해해... 카록, 네, 비행에 대해서 모르지? 아하하 재미있을 테니 같이 가자.

창고는 라루미의 방에서 나온 후 계속 뒤로 가면 된다. 창고에는 세이브 포인트가 있으니 반드시 제약을 해 주도록 하자. 창고의 있는 일자를 2번 조사한 후 라루미에게 가서, 처음 상자를 열면 카록이 도망가

있으라고 하니 잠시 동안 출구쪽으로 가서 절(Sh...)을 보낸 후 다시 한번 조사하면 된다. 창고 안에 세이프포인트 주변에 있는 색이 진한 상자에는 아이디어가 있으니 반드시 연동하자.



라루미: 어? 빨리 왔네. 뭐 좋은 거라도 가져왔어?
룬: 이 가져왔어. 하지만, 어디에 놔야 할지 모르겠는데.
라루미: 어? 무슨 말이야? 음... 하여튼 좀 보여줄래?
 (룬은 수장을 복원시킨다)

라루미: 까악!! 뭐야. 이걸!? 근대 크네... 이거 진짜야...?
룬: 진짜지만, 좀 잘못됐어...
라루미: 근대 근대 이런 걸 돌려면 주의해야지 빨리 어떻게 좀 해!
룬: 미안. 아직 사용하는 법을 잘 몰라서.

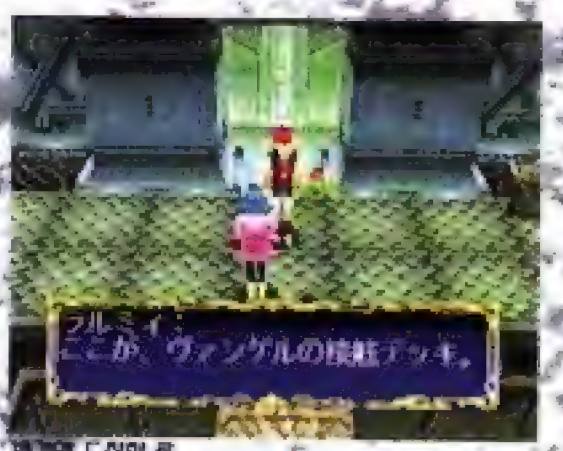
라루미: 그런 이야기를 해 봤자 너 역시 곤란할 뿐이야. 어떻게 좀 해. 당신야 불러냈잖아.
룬: 아. 알겠어. 아마도, 이렇게 하면...?
라루미: 후~당신 정말 이상한 힘을 가지고 있네. 알겠어. 막속대로 당신을 숨겨 줄게. 근대, 너에 대한 이야기를 들려줘.

룬: ...아르나마을에서 제국의 전함에 잡혀간 사람을 어떻게든 구하려는 거야. 이 배가 전함과 접촉을 한다는 이야기를 듣고 화물에 숨어서 여기에...
라루미: 흠. 구하려는 사람은 여자?
룬: 어... 아시아(アシア)라는 이름의 여자 같아...
라루미: 어. 만년 적도 없어? 근대 구하라 기다. 집 동화 같은 이야기네. 그럼 당신이 백마 탄 왕자님? 후후. 힘 솟았을 이야기네. 근대 그런 걸 너도 굉장히 좋아해. 내 사위실로 들어가 있어. 벨칸(ベルカ)에 참여시켜 줄게. 하

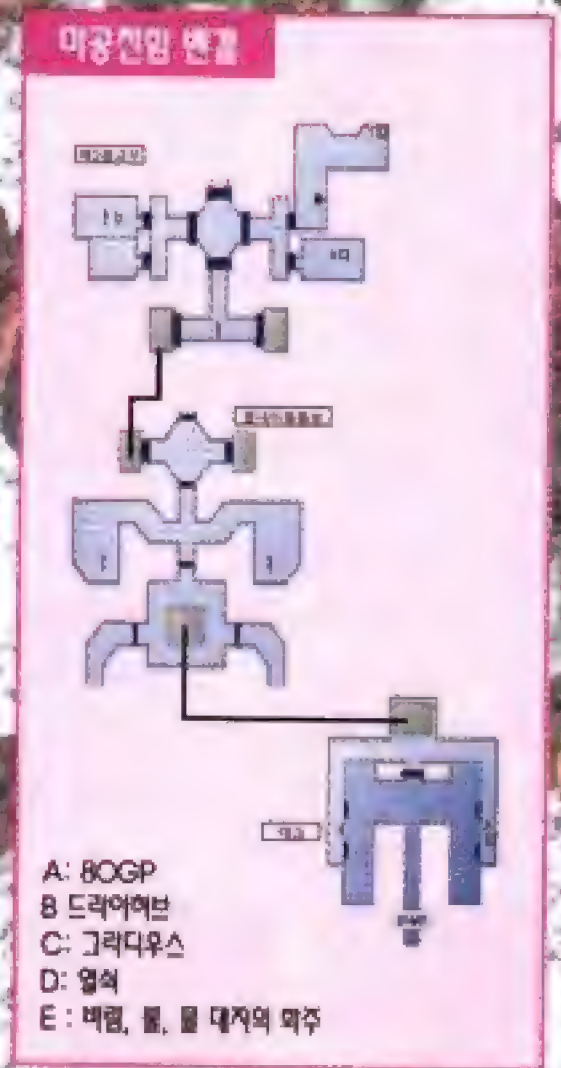
지만 목숨은 보장 못해. 쓸데없는 짓은 하지마. 아, 맞다. 아직 이름도 못 들었네. 난 라루미(ラ루미)일진은?
룬: 난 룬(ルン)이라고 해. 라루미의 고마워.
룬: 룬은 라루미의 사위실로 들어가서 타월을 조사하면 된다.

전함벨칸 (戦艦ベルカ)

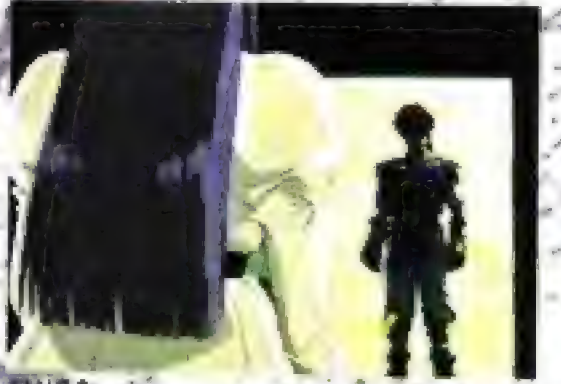
병사: 임령! 구데가 접근했습니다!
함장: 음, 우리 제국의 위대한 마공 전함에 공격의 배 따위가 접근했다는 건... 대제(大帝), 길체파(ギルビスア)님의 명령 때문이긴 하지만, 썩 거북이 줄지 않구나. 근대, 근대고... 그 아시아(アシア)라는 아이는 어때?
병사: 아무래도 '전 보주관' 몰라요!"라고 합니다. 보주 소재에 관해 아직도 어둡습니다.
함장: 참. 잘인 아이군! 이제 한 개... 바람의 보주(風の珠)까지, 손에 넣는다면 4개의 대륙에 있는 모든 보주가 손안에 들어오는구나. 뒤는 길체파님에게 알리면 되겠지. 공적들과 아이기를 끝낸 후 가이나드(ガイナド)로 가자. 모두에게 준비를 갖추라고 전해라!
병사: 예!



라루미: 여기가 벨칸의 입구야. 지금 이라면 옮겨질 수 있는 물건을 확인하고 있을테니 아무도 없을 거야. 자, 난 구데(グデ)를 지키는 일을 맡고 있으니, 이곳에 있어야 해. 워너, 룬. 공주님을 무시해 구출해 내길 빌겠어.
카츄: 워너! 룬!
 구데를 통해 벨칸에 침투해 성공하면, 우선 제2항교(第2艦橋)로 간 후 오른쪽 방에서 드라이하브와 그라디우스를 얻은 후 좌측 방에 있는 술저를 죽인 후 열쇠(鍵)를 얻어 바로 열방에 갇혀 있는 아시아를 구해 내자. (룬 앞에서 열쇠를 이용)



아시아: 당신은?
룬: 난 룬, 아시아지?
아시아: 네. 왜 저를?
룬: 이걸 너의 아버지께서 주셨어. 굉장히 중요한 것 같은데.
아시아: 예? 아버지께서?
룬: 아...



아시아: 당신은?
아시아: 아. 맞고. 그 빛은? 이 보석은 도대체?
룬: 모르겠어. 둘이 갑자기, 빛났어. 마치 무언가의 물음이 풀려진 것 같은데...
아시아: 췌... 목소리가... 누군가의 목소리가 들리지 않아요...?
이상한 음성: ...난 조라. 바람의 명령을 다스리는 현자라고 불려지는 자, 그리고, 나의 딸 아시아. 너도 전함의 사명을 물려받았다...
아시아: 아. 아버지?
조라: 언젠가 이 보주야 아시아. 너의 손에 전해질 것을 믿는다. 난 아련에 사명을 물림에 받았어. 아시아, 너의 울음과, 나의 모습을 느끼는가?
룬: 설마, 너의 아버지의 메세지

가 숨겨져 있을 줄.
아시아: 아버지는 제가 어린 적에 행방을 잃었다고 들었어...
룬: 근대, 어떻게...? 어떤 모습으로...?
조라: 이 보주는 대륙부상의 의식에 이용되는 성스러운 물건. 4개 대륙의 현자는 이 보주로 성공의 탐(에아림(エーアム))을 이용하여, 대륙을 부상시켰다. 하지만, 현에 지상을 열망시켜 자신들도 망한 마도계육군이 다시 살아났다. 그리고 에아림의 힘을 이용해 세계를 자신들의 지배에 넘겨주고 한다. 지금은 대륙의 부상력이 약해져, 세계는 혼란으로 가고 있다. 아시아, 너가 이 바람의 보주(風の珠)를 간직하고 있거라. 아쿠아스 대륙의 물의 보주(水の珠), 버님 대륙의 불의 보주(火の珠), 그리고 가이나드 대륙의 땅의 보주(地の珠). 이 4개의 보주는 인류를 구할 수 있는 유일한 수단이다. 어떻게 해서든 지 제국의 손에 들어가게 해서는 안된다. 왜냐하면, 4개의 보주를 가진 자는 에아림의 주인이 될 수 있는 자격을 가지게 된다... 아시아... 에아림을 통해 각 대륙에 무상의 시를 부르는 거다. 그러면은 대륙의 부상력이 에아림을 통해 높아져 다시 대륙은 안정되게 되는 것이야! 나의 딸 아시아, 나의 부탁을... 세계를 구하여라...
아시아: 아버지! 기다려요! 어떻게... 근대... 이제... 전 어떻게 해야죠...
룬: 우선 이곳에서 탈출하자. 공적의 배를 통해서 이곳까지 왔어. 사정을 얘기해서 한번 더 생명을 지자. 그리고 나서, 방법을 찾아보자. 지금은 그것밖에...
아시아: 예... 죄송해요. 아 그것보다, 아직 고민하는 말을 안드렸네요. 구해줘서 고맙워요... 룬씨...
룬: 그냥 룬이라고 불러. 씨자를 붙이면 뭔가 이상한 느낌이 들어서...
아시아: 아. 죄, 죄송해요. 룬이 이렇게 괜찮아요...?
룬: 어. 자. 가자 아시아!



??? 훗 그런일이었어? 역시 내 생각대로 이 지상을 파멸시켜 모든 것을 멸망시켜 버리는 힘... 인룡의 어두운 힘의 원룡이... 4개의 정령의 보주(精靈の珠)라고 불리는 것에 의해 변화되는 거군. 세계에 존재하고 있는 이런 물건 때문에 다시 파멸이 시간이 찾아오는 것인가. 7월 시시한 얘기군.

아시아 아! 지금 거기에 누가 있었던 것같은데...

클 괜찮아. 아무도 없는 것 같아. 이때 보주를 도둑맞았다는 관제실의 메시지가 전해져 오고 벤젤의 모든 선원에게 비상사태에 돌입을 일컫는다. 룬은 빨리 구태로 돌아가야 된다는 것을 깨닫고 길을 재촉한다. 벤젤의 배까지 온 룬과 아시아, 룬은 상황을 모러 아시아를 삼켜 두고 좌측의 2번째 문을 조사한다. 적의 병사들이 데크안에 포위를 하고 있는 건 발견하는 중간 룬의 등뒤로 누군가가 나타나고... 그는 바로 룬의 이야기를 잊고 있던 슬레이저였다. 그리고 그의 손에 들어가 있는 나머지 3개의 보주. 슬레이저는 보주가 걸죽은 인간들을 파멸에 이끌 것이라고 하며 보주를 부셔버리고 데크 안으로 들어간다. 부셔진 보주를 조사하면 셉터(セプター)에 기억된다. 룬은 부셔진 문으로 구태로 접근하려 하지만 데크안에서는 싸움이 일어나고 있기 때문에 아시아를 데려갈 수 없는 상황이었다. 그때 밑에 문이 열리며 카록이 나타난다.

런 이야기를 할 때가 아니야! 데스벳드(デスベツド)의 일원들이 병사들과 싸우는 때를 이용해서 도망쳐야 해. 자 빨리 이쪽으로!

클 하지만, 카록. 라무미나 다른 사람들은?

카록 적당히 지나면 탈출할 거야. 걱정하지만...

라무미 나 먼저 도망치라니. 그럴 수 없어!

기모도 역시 생각한 대로 이곳까지는 손을 뻗칠 수 없지... 카톡을 이용해서 실프로 들어가!

라무미 기모도... 근데 함장의 모습이 아까 전까지 보이지 않던데...?

기모도 구태를 탈출시키기 위해 벤젤의 무기계통을 혼란시키려고 들어갔어... '동의를 이야기할 완결시켜 놓아'라고 라무미에게 전해 달라고 알렸어...

라무미 동의 이야기... 기모도 룬의 일을 알고 있었던 것이야? ... 하지만, 나 혼자서 도망치는 건... 나도 데스벳드의 일원이야!

기모도 걱정하지만. 우리들은 죽지 않아!

라무미 알겠어. 반드시 돌아와야 해! 혼자서 무사히 살아남는 건 실담 이야기!

결국 데스벳드의 일원은 라무미(ラウミー)만을 도망치게 되고... 룬과 아시아는 라무미를 만나 거대해진 카톡을 타고 실프(シルフ)로 향하게 된다. 실프로 향하는 도중 일행은 이상한 곳을 보게 되고... 그곳으로 끌려 들어가게 된다.

인으로 삼습니다. 그럼 명령을!

라무미 자, 잠깐 당신은 뭐야? 이런 곳으로 끌어들이고!

아시아 이것이 아버지가 말한 천공의 탑... 하지만, 보주는 부서졌는데...

클 ...그렇구나. 셉터(セプター)라 기억한 4개의 보주에 반응을 해서 나타났어. 4개의 대륙이 낙하하는 것을 구하려면 도대체 어떻게 해야 되지?

에아림 각 대륙에 정령의 시가 현자의 가문 사람에게 전송되고 있을 것입니다. 그 전송되는 정령의 시(精靈の詩)를 정령의 제단(精靈の祭壇)에서 부르는 의식을 행한다면 그 대륙에 다시 힘이 생성되게 됩니다.

카톡 음... 왠지 복잡할 것 같은데!

아시아 정령의 시(精靈の詩)... 정령의 제단(精靈の祭壇)... 저에게는 아무것도 전해지지 않았는데...

라무미 ...그럼 직접 배우자. 음... 정령의 제단이나, 현자의 가문 사람에 대해 알려주지 않겠어?

에아림 그것을 답해 주는 건 현자의 규약에 금지되어 있습니다.

카톡 치! 짜증하게. 어쨌든 현자의 가문 사람을 찾는다면 무상의 시(浮上の詩)나 정령의 제단(精靈の祭壇)에 관해 들을 수 있겠지.

라무미 그래. 우선은 실프대륙에 파울까지 돌아가는 게 좋지 않겠어?

클 그래. 아시아를 마을에 무사히 돌려보내자. 신부님께서 기다리고 있을 거야. 거기서 뭔가 알아낼 수 있을지도 모르고, 에아림. 아로나 마을에 갈 수 있어?

에아림 알겠습니다.

셉터를 이용해서 에아림의 주인이 된 룬. 대륙 무상의 힘을 얻으려면 각 대륙의 현자의 가문을 돌아다녀야 한다는 것을 알게 된다. 우선 아시아를 아로나에 돌려보내려. 아노나로 이동한다. 이제 룬은 에아림을 통해 의동을 하게 된다. 그리고 마을 이용이나 단전을 탈출할 수 있는 마법 에아림턴(エアリターン)이 생기게 된다.

아로나 마을(アローナの町)

아로나마을에 도착하게 된 일행은 아시아의 감사 표시에 라무미는

자신들의 동료가 벤젤에 맡겨진 걸 화내고 마을로 가 버린다. 아시아는 교회로 향하고 룬은 숲집에 들려 룬을 먹은 후 교회로 간다. 교회의 신부님은 아시아의 운명에 대해 이야기하고... 룬에게 아시아를 도와 각 대륙을 돌아다니 대륙 무상의 임무를 이루어 주길 부탁한다. 신부님과 이야기를 마친 룬은 교회의 오른쪽에 위치하고 있는 장로의 집으로 간다. 장로에게서 룬이 수년 전에 교회앞에 비려져 바로스 손에 걸려있었다는 이야기를 듣고 바로스와 집으로 가보라는 말을 듣는다. 장로의 말을 들은 룬은 마을을 나오고... 마을을 나오는 도중 아시아가 같이 가 달라는 부탁을 하고 아시아와 같이 바로스의 집으로 향한다. 장로의 집에 있는 책 위에서는 정령의 시를 연주하는 사람이 나와 있는 오칼의 책(オカルの本)을 얻을 수 있고, 마을에 있는 골동품점에서는 배틀액스(バトルアックス)를 얻을 수 있으니 반드시 얻도록 하고 도구점에서는 여러가지 아이템을 구입할 수 있으니 참고하도록 하자.



같이 가려고 부탁하는 아시아

바로스의 집(バロスの家)

바로스의 집에 도착한 룬. 아시아는 앞에서 기다리게 하고 바로스의 집으로 들어간다.

클 아저씨! 바로스 아저씨. !. 역시 돌아오시지 않았어. 어? 에아림 위에 무언가가... 이건 신부님께서 저 놓으신...!!

나와 아담 룬에게

난 전부터 조사를 통해 현자의 묘지에 대륙 무상의 비법이 숨겨져 있다는 것을 알았다. 하지만 거기까지 도달하는 건 대륙의 중심에 있는 피라미드(ピラミッド) 기리아신전(ギリア神廟)에서 남 피라미드를 통해서 가는 길밖에 없다. 난 기리아신전에 간다. 너에게 아직 알려 줄 것이 많이 남아 있지만. 이제는 그



클 어어... 뭐! 뭐! 아. 여기 있는 사람이 그 공주님이지?
아시아 룬. 아 새는... 알아요?
카톡 근데, 새가 아니야. 하여튼 그



??? 나의 이름은 에아림(エアリム). 천공의 대지에 부상력을 주는 권자들에게 의해 만들어진 정령의 탑. 당신, 4개의 보주를 전부 가진 자. 현자들이 정해 준 규약에 의하여 당신을 나의 주

할 수 없구나. 이제부터는 스스로 결정하고 스스로 행동을 해라. 그리고 한 가지 말할 게 있다. 너도 느끼고 있듯이, 너의 왼손에 있는 녹색의 크리스탈의 일이다. 내 추측으로는 그건 오래 전에 있었다고 전해지는 초마도거셀터(超魔道器)가 아닌가 생각된다. 그건 그것을 지닌 자가 필요로 하는 것을 만지면 똑같은 것을 복제할 수 있는. 예를 들면 부서진 물건, 가공된 물건도 원래의 형태로 복원할 수 있다. 생명이 끝난 물건은 복원시킬 수 없지만 형태나 음성을 보고 듣는 것은 할 수 있다. 실마 실적으로 존재하는지, 왜 네가 그것을 가지고 있는지는 전혀 알지 못하지만, 이것 할기지만은 말해 주겠다. 너의 양자로 길러진 니가 실마 그런 길로 갈 것은 아니라고! 그때 새집을 구해 준 것처럼 그 양자함과 용가를 이 세계의 미래에 써 주겠지? 난 스스로가 너희들이 살 수 있는 세계로 통하는 길을 개척할 거라 생각한다. 만에 하나 내가 돌아오지 않는다 해도 반드시 살아 남아서 가마, 착하지. 쏘.

바로스의 편지를 읽은 날은 밤으로 나와 아시아와 이야기를 한다. 아신아는 기리아 신전에 가본 적이 있다고 하고... 쿤은 아시아와 함께 기리아 신전으로 향한다. 바로스의 집밖에 있는 풍을 조사하면 니가 하나 놓여 나가 되니 반드시 언도록 하자.

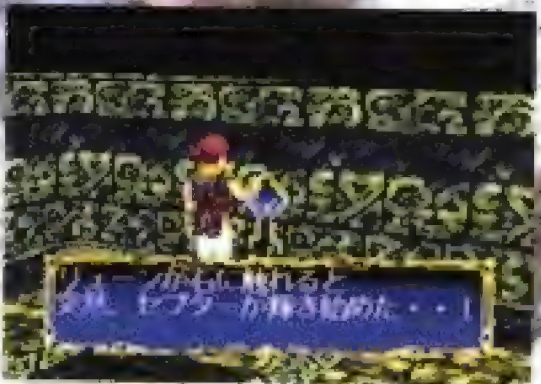


여곳을 조사하면...

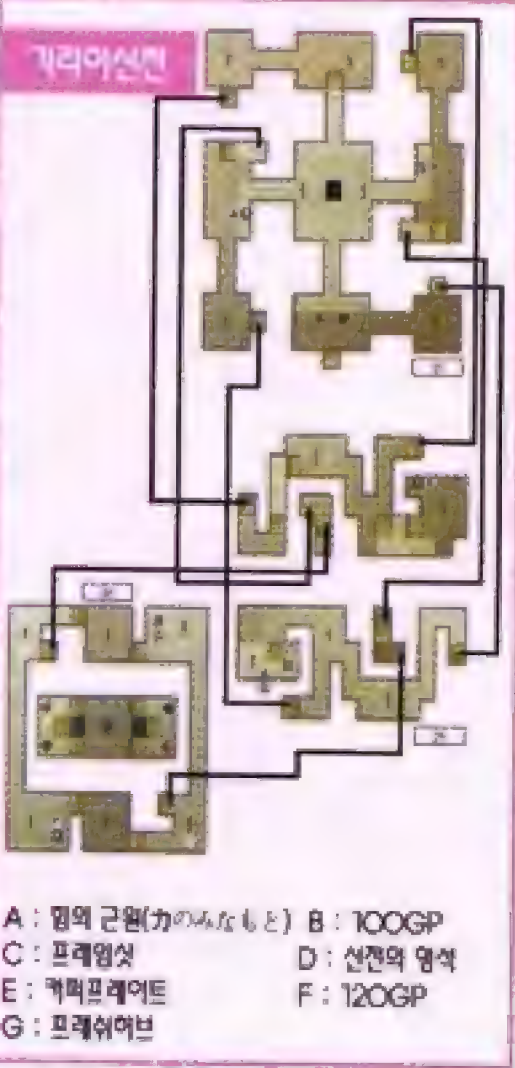
기리아신전 (기리아神殿)

아시아의 도움으로 기리아신전으로 오게 된 쿤. 던전은 위험하기 때문에 아시아는 남겨 두고 카복과 쿤이 같이 들어간다. 기리아 신전은 별로 복잡하지 않으므로 간단히 진행할 수 있을 것이다. 적, 마다(マダ)는 스워드라 뛰어 나기 때문에 방어물 하나씩 간간히 공격을 하는 상태로 맞서자. 기리아 신전의 2층에서는 프래위샷(フレイッシュ) 마법을 얻을 수 있으니 반드시 언도록 하고 프래위샷마법을 얻는 곳의 벽에서는 신전의 정형석을 얻을 수 있어서 신전의 입구에서 단애의 미궁(断崖の迷宮)으로 한변에 갈 수 있는 계단을 만들어 주지만 기리아신전 1층에는 방울을 내려 주는 아이템이 있으니 그냥 세운 전진을 하자. 신전 1층에서 10P를 내려 주는 아이템(力の石)을 얻은 후 단애의 미궁으로 향하자.

출 수 있으니 반드시 언도록 하고 프래위샷마법을 얻는 곳의 벽에서는 신전의 정형석을 얻을 수 있어서 신전의 입구에서 단애의 미궁(断崖の迷宮)으로 한변에 갈 수 있는 계단을 만들어 주지만 기리아신전 1층에는 방울을 내려 주는 아이템이 있으니 그냥 세운 전진을 하자. 신전 1층에서 10P를 내려 주는 아이템(力の石)을 얻은 후 단애의 미궁으로 향하자.



신전의 명역

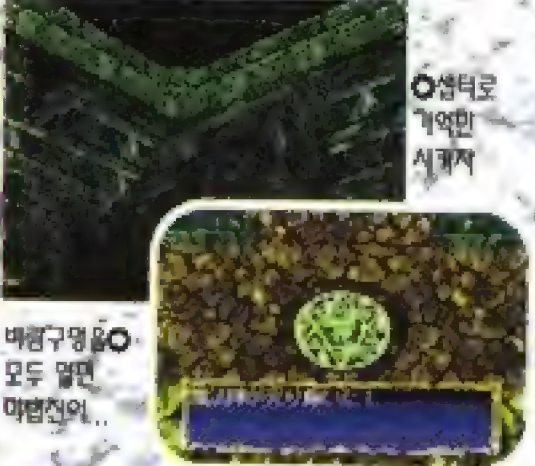


단애의 미궁 (断崖の迷宮)

이곳에는 세이프포인트가 있으니 꼭 세이프를 해 두고 좌 우측 아무쪽(오른쪽으로 가는 게 더 좋다. 오른쪽으로 가다 보면 길은(ルート)이 나오다)으로나 진행하다 보면 돌이 놓여 있을 것이다. 이것을 가지라 하면 물이 단히게 된다. 그러나 처음 물음에서는 맞지 않는다. 물 선택하고 그 다음 음음(센터)에 기억을 하겠다(이에서) 센터에 기억을 시킨 다음에 옆방에 있는 제단에 올려놓을 후, 다른 쪽의 방에서도 같은 식으로

돌을 찾다 놓으면 길이 생기게 된다. 이제 지하 2층으로 가게 된다. 역시 좌우측의 길이 양면에서 어느 쪽으로 가도 상관없다. 계속 진행하다 보면 움직이는 다리짜 두개 있을 것이다. 이곳에서는 바닥을 밟으면 스위치 한 개가 있는데 다이얼을 한 바퀴 돌려 움직이는 누더리를 일직선으로 맞추면 길이 생긴다. 계속 가게 되면 중앙에 도착하는데, 이곳에 위에는 돌나가 한 개만 놓고 있을 것이다. 여자서도 조사하면 벽터가 돌기를 기억하고 다시 한번 조사하면 돌니바퀴의 원형을 복원시키게 된다. 그후 사방에 있는 바람구멍을 조종(조종이 성공하면 바람소리가 난다) 하면 되는데 조정법을 장로의 집에서 얻을 수 있는 오찬의 책(オウチノ本)에 적혀 있다.

복서 ■□ 복동 ■■ □ 일다
남서 □□ 남동 □■ ■ 단늘다
모두 성공하게 되면 중앙에 마법진이 생기게 되고 드디어 현자의 묘지로 가게 된다.



현자의 묘지 (賢者の墓地)

현자의 묘지에 도착할 땐 지하 1층에는 세이프포인트가 있고 좌 우측에 상자가 2개씩 있는데 이 상자들은 방어물인되어 있으며 전투준비를 하고 있다. 왼쪽 방에 상자에는 바스타드스워드(バスタードソード)가 있으니 반드시 언도록 하자. 지하 2층에도 역시 좌 우측에 방이 있는데 이곳에 들어가자 위해서는 레스가디안을 쫓아야 한다. 왼쪽에는 문을 열 수 있게 해 주는 바람의 문장(風の紋章)이 오른쪽에는 방어력을 높여 주는 마법액스트라가드(エクストラガード)가 있는데 꼭 언도록 진행하자. 맨 아래쪽에 있는 곳으로 들어가면 조라가 기다리고 있다.



조라의 질문

조라: 현자의 땅에 잘 왔다. 나의 아들 쿤 조라. 지금부터 너에게 3개의 질문을 하겠다. 이것으로서 니가 바람의 정령의 시(風の精霊の詩)를 이어받을 자격이 있는지를 확인하겠다.
조라: 어떤 남자가 성공했다. 어떻게

해서 성공을 했다고 생각하느냐? 노력하지 않고 성공을 했다고 생각한다면 왼쪽 문으로 들어가라. 노력 끝에 성공을 했다고 생각한다면 가운데 문으로 들어가라. 어느 쪽도 아니면 오른쪽 문으로 들어가라. (가운데 선택)

조라 다음 질문을 하겠다. 지금 여기에 원하는 것이라고 생각했던 것이 2개가 있다. 너라면 어떻게 할 것인가? 애정을 택한다면 왼쪽 문으로 들어가라. 돈을 선택한다면 가운데 문으로 들어가라. 어느 쪽도 택하지 않을 거라면 오른쪽 문으로 들어가라. (왼쪽 선택)

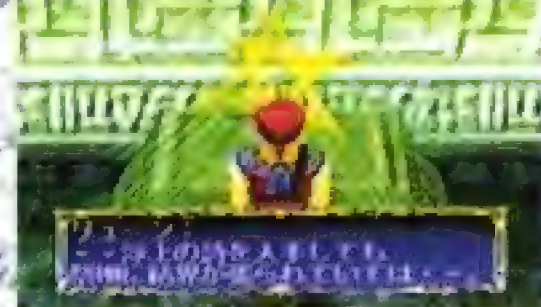
조라 다음 질문을 하겠다. 너에게 자식이 생겼다. 어떤 아이로 자랄 것이라고 생각하는가? 말썽꾸러기 남자아이라면 왼쪽 문으로 들어가라. 착한 여자아이라면 가운데 문으로 들어가라. 자신만 아는 남자아이라면 오른쪽 문으로 들어가라. (가운데 문을 선택하고 들어 가서 여자아이의 물음에 '네'를 선택한다.)

이제 붉은 바람의 정령의 시를 얻을 수 있게 된다.

조라 여기까지 잘 와 주었다. 선택 받은 차여. 그대에게 바람의 정령의 시(風の精靈の詩)를 하사하겠다.

룬 ... 무삼의 시를 입수하여도 제단에 걸게가 풀어지지 않으면... 조라... 알려주진 않았습니까? 걸계를 푸는 방법...

조라 걱정을 필요 없다 여기까지 도달한 자신의 힘을 믿는 것이다.



바람의 정령의 시를 받는 룬

이제 붉은 기리아 신전의 3층으로 간다.

기리아신전(キリア神殿)



비로스

비로스 룬... 나다. 나의 목소리가 들리나?

룬 이 목소리는 비로스아저씨...?

대체 어디에 계시는 거예요!

비로스 룬... 내가 떠나기 전에 조금 나의 기를 남겨 놓 것이다. 잘 들어라. 이 앞에는 바람의 제단을 지키는 수호수(守護獸), 봉드랭(ボンドラン)이 버티고 있다. 그 녀석을 이기지 못한다면, 바람의 정령의 제단은 영원히 봉인된 채로 있게 될 것이다. 너희는 강하다. 방어를 우선으로 하고, 양손이 몸에서 분리될 때를 노려라. 저, 가거라.

룬 비로스아저씨...

이제 제단을 지키는 보스와 전투를 하게 된다. 보스는 공격력이 강하나 방어를 하면 공격을 막을 수 있으나 항상 방어를 하고 우선 보스의 손부터 떨어트린 후 공격을 하자. 방어만 잘하면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 보스를 쓰러트리면 갑자기 하늘에서 빛이 내리고... 기리아신전 정상으로 가게 된다.

아시아 룬, 괜찮아요? 다친 데는 없어요?

라루미 뭔가 큰 소리가 났었는데... 유적은 무너지지 않았네.

아시아 기리아 신전 밖에서 쪽 통이 돌아올 것을 기다리고 있었는데... 도중에 괴물이 나타날 기운이 들어. 무서울 때에 라루미씨가 와 주셔서 안심했어요.

라루미 ... 잠깐! 세라고 좀 하지만! 아주 끈질긴질해. 그리고 뭔가 착각하고 있는 거 아니야? 난 장로의 부탁을 받고 너희들을 데리러 온 것 뿐이야! 이런 곳까지 올라오게 되고... 정말, 피곤하네. 여기서 정령의 제단이야? 자, 이제 일이 끝났으니 난 마을로 돌아가겠어.

룬 아시아... 이 크리스탈에 손을...
아시아 아... 룬... 목소리가. 아버님의 목소리가 들려요. 이것이 바람의 정령의 시(風の精靈の詩)...?

룬 그래.

아시아 이것을 부르는 거죠...? 저에게 그런 힘이 있을지 아직 모르겠는데... 해봐요.

아시아 ... 이것을 부르는 거죠...? 저에게 그런 힘이 있을지 아직 모르겠는데... 해봐요.

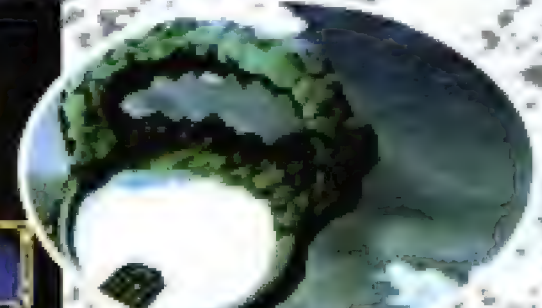
아시아는 정령의 시를 부르고 살포는 다시 부상하게 되어 광희롭게 된다. 룬행은 아로나 마을로 돌아가고 룬은 장로와 이야기를 한다. 장로는 룬에게 자신의 일을 스스로 결정하라고 하고 비로스의 집으로 돌아가 보라고 한다. 비로스의 집으로 가기 위해 마을을 나서는 룬. 그의 앞에

아시아와 라루미가 나타나고, 라루미는 이런 곳에서 머물러 있는 건 성격에 안 맞는다며 같이 가자고 한다. 룬은 아시아와 라루미에게 자신은 비로스의 집에 갔다 올 레나 에아림에서 기다리라고 한다. 비로스의 집에



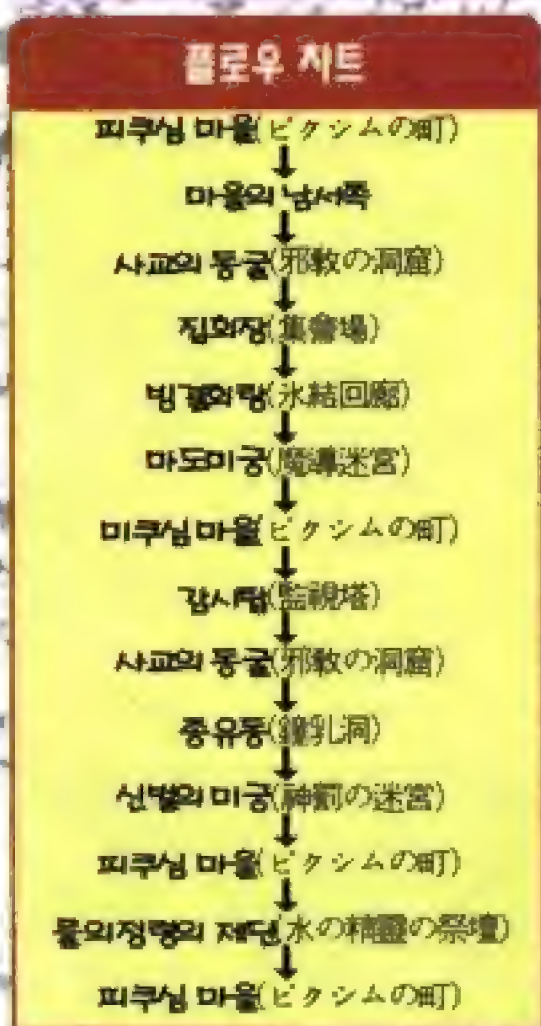
에아림이 스스로...

도착한 룬은 렌치위에 올려져 있는 포트를 띄워, 괴상에 걸치고 밖으로 나와 일행과 같이 호수의 대륙 아쿠아스(アクアス)로 향한다. (대륙간의 이동은 에아림의 필드이동화면 중에 랜슬 버튼을 누르면 가능해진다)



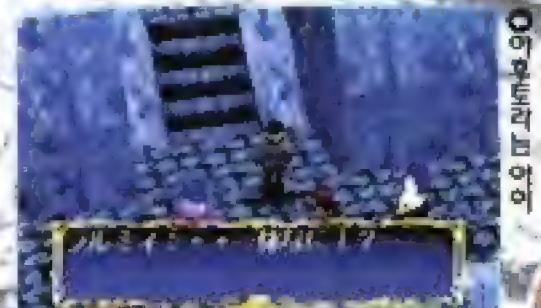
에아림이 스스로!

아쿠아스대륙(アクアス大陸)



피쿠심마을(ピクシムの町)

아쿠아스 대륙에 있는 마을에 도착한 일행을, 그들 앞에 아후토(アフト)라는 소년이 나타나서 그들을 신기하게 여기고 자신의 집에서 자라고 한다. 룬은 마을이 내키지 않아도 될 수 없기에 아후토의 집에서 밤을 지내고 아침이 밝는다.



오랫동안 아후

아후토 좋은 아침, 아. 잘 잤다.
라루미 정말... 샤워도 없고... 숙녀

에게 실례야.

아후토 미안해요.

아시아... 그만, 라루미! 아니야! 아후토, 괜찮아.

라루미 벌써 생각해 봤는데, 당신들같이 계획성이 없는 사람들과 같이 행동하고 싶지 않아... 앞으로 어떻게 될지도 모르고... 난 혼자서 마을을 돌아볼 거야.

아시아 라루미, 잠깐 기다려요! 이! 라루미는 정말 제멋대로라... 어제 밤 설 수 있어서 좋다고 말하고선... 아후토 쉼게 해주어서 고마워. 그럼, 룬, 저도 마을 안에 현재의 행방을 조사하러 가겠어요.

아후토 아~ 모두 가 버렸네... 괜찮다면 룬형은 천천히 해요!

아침이 밝고, 아시아와 라루미는 마을을 보러 밖으로 간다. 마을 사람들과 이야기하면 사교 집단에 대해 알게 된다.

마을의 왼쪽 아래로 가면 이벤트가 발생하게 된다. 아시아는 청년에게 연자에 대해 물어 보고 청년은 사교의 일원으로 자신의 교주가 안을 있을 거라고 하며 집회에 같이 가게 된다. 이 마을에 있는 감시탑에서는 천설의 낚시 채트(釣りのせりせり)를 얻을 수 있고 도주형의 옆에 있는 통에서는 감돗을 얻을 수 있다. 또 도주형에서 파는 화거의 이식(火火のイシキ)을 구매하면 공룡에 울음을 흘린다.

사교의 동굴(邪教の洞窟)



오랫동안 동굴의 도주형

청년: 자 도착했습니다. 이 안입니다.
카복: 흠. 뭔가 이상한 곳인데...
청년: 애? 뭐라고 말하셨습니다?
카복: 뭐, 아니. 아무것도 아니에요!
청년: 그렇습니까. 그럼 앞으로 들어
 가죠. 어이! 열어 줘!

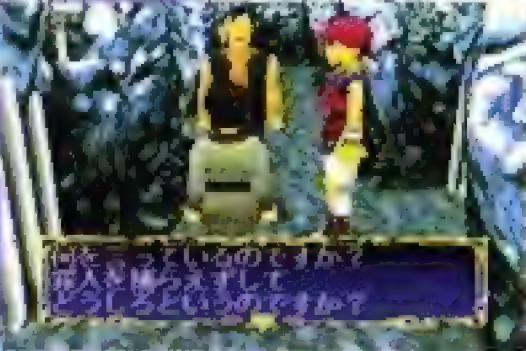
카복: 예. 지금 열립니다.
아시아: ... 뭔가 무서운 곳이에요. 하
 지만 이 안에 뭔가 현자의... 단서가 있을
 지도. 전 이모였어요. 운도 같이 와 줘요.

카복: 호랑이를 잡으려면 호랑이 굴
 에 들어가야지! 자, 문. 우리들도 들어
 가 보자!

사교에 도착한 쿨과 아시아는 안으
 로 들어가고 안을 둘러본 다음에 집회
 가 시작되는 장소로 가게 된다. 집회
 에서는 교주 세레라(セルラ)의 설교
 가 있고 아시아, 교주의 말을 들은 아
 시아는 교주가 옳바르지 않다는 것을
 신자들에게 말하다가 결국 쿨과 같이
 생결회당(生結回廊)에 갇히게 된다.

빙결회랑(氷結回廊)

감옥에 갇히게 된 쿨과 아시아...
 아시아는 자신의 탓으로 볼까지 갇히
 게 된 것에 대해 미안함을 표시하
 고... 감옥에 갇힌 쿨은 빙결 회랑
 들쳐 날려 강제노동을 하게 된다. 강
 제노동은 마도와 열쇠를 찾아내는 것
 인데, 벽을 조사하면 마도석을 발견
 할 수 있다. 그리고 아무도 없는 감
 옥에서는 새로운 방법 네틀(ネツチ
 ヌ)기를 얻을 수 있으나 반드시 얻
 도록 하자. 둘째 날의 노동이 끝나고
 감옥에 돌아오는 쿨에게 아우토가 나
 타나서 단숨을 시켜 추라 하지만 쿨
 세 간수자 나타나 아우토는 자신의
 굴으로 돌려 보내진다. 쿨, 인물은 이
 런 아우토를 이상하게 생각하고...



아우토는 세레라의 예!
 다음날이 아침이 밝아 오고 갑자기
 카복이 쿨을 깨운다. 그 이유는 아시
 아가 어디론가 풀려가게 되어서였다.
 그리고 다시 쿨은 집단노동에 끌려가
 고... 그곳에 간수들은 이미 잠이 들

어 있었다. 간수의 열쇠를 가지지 않
 고 센터로 복사를 한 후 아시아가 일
 러간 마도미궁(魔導迷宮)으로 향하



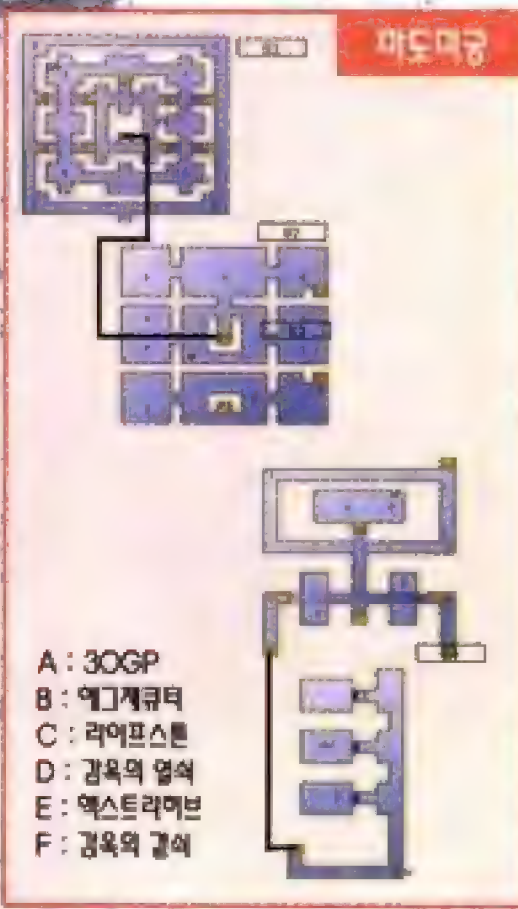
간수의 열쇠를 얻어요.

마도미궁(魔導迷宮)

아시아를 찾으러 마도미궁으로 들
 어가게 되는 쿨. 1층에 있는 동로중
 오른쪽에 두 번째 봉로에는 보이지
 않는 길이 있어서 새로운 무기(혹
 せき-タ)를 구할 수 있는 곳이 나
 온다. 이 던전에는 별다른 트랩이나
 위험 존재하지 않으나 계속 전진만
 하면 아시아가 있는 곳까지 도착하게
 된다. 아시아를 구할 때 갑자기 이상
 한 소리가 들려 오고 그곳으로 가보
 면 아우토가 있다. 아우토는 아시아
 를 구하러 열쇠를 가지고 온 것입니
 다. 하지만 병사를 만나서 열쇠가 부
 서져 버렸다는 이야기를 하고... 쿨
 은 센터로 복원시켜 아시아를 구한
 후 피쿠심 마을로 돌아온다.



오랫동안
 기다려야 할
 아시아를 구해



피쿠심마을(ピクシムの町)

아시아: 어떻게 된 거야! 아우토.
아우토: ... 난 이제 걱정했어. 이런
 에 어머니를 만나서 이야기를 볼 거야.

카복: 부모님에게 자유롭게 이야기할
 수 있어?

아우토: 주변 사람들이 만나게 해주
 지 않아. 하지만 형과 누나의 일은 정
 직하게 이야기하지 않으면... 또 그런
 감옥에 갇히게 할지도 모르니.

아시아: 아우토 혼자만으로 괜찮겠
 어?

아우토: 응. 걱정하지만, 동은 우리
 집으로 돌아가. 그럼 갔다 올게!

아시아: 정말 괜찮을까.

리루미: 당신들 어디에 갔었던 거야!
 마을에 큰일이 벌어졌는데!

아시아: 예...!



마을이 들어오다

아시아: 너무해... 왜 이런 일이...?
리루미: 니도 갔다 오니까. 이렇
 게... 왜 이렇게 됐지?

청년: 으. 동굴속에만 있던 괴물
 이 갑자기 마을을 습격했어. 동료들은
 어떻게 됐는지도 모르겠어. 도대체
 왜 이런 일이... 교단의 녀석들은 신이
 벌을 내렸다고.

쿨: 틀림없이 세레라는 이 태복에 신
 의 벌이 내릴 거라는 예언을. 하지만 이
 런 일은 신의 벌치고는 너무 잔혹한데.

리루미: 당신들, 그 케루스(ケルス)사
 교에 관여했던 것 같네. 어떤 문제에 밀려
 들었는지 모르겠지만, 당신들은 영사관에
 들어가 봐. 내가 좀더 마을을 둘러볼게.

아시아: 이런 일이 생긴 건 우리들의
 탓안가요. 사교의 집회에서 그런 말
 을 말했기 때문에. 마을 사람들의.

카복: 그렇지 않아. 아시아. 이런 원
 인. 이유가 있어. 무언가가 뒤에서 움직
 이는 꿈꿨다가 있어! 그래니까. 쿨. 아
 까 마을 안에서 청년들이 모여서 무언
 가 하고 있었어. 누군가를 찾는 것 같던
 데. 좀 이상한 느낌이 들어.

노파: 큰일이야! 마을에 청년과 아우

토(アト)를 끌고 감시탑에 모여 떠들
 거네.

아시아: 할어님. 아우토가 잠이 있
 다는 게 정말이에요...?

노파: 그래. 정말이야. 어떻게 해야
 중을지.

리루미: 그. 그런. 어째서 아우토를.

카복: 그렇구나. 청년들이 찾고 있는
 게 아우토였어! 근데 아우토를 잡아서 어
 쩌려고 하는 거지? 어쨌든 빨리 가 보자!

노파: 조심해. 나쁜 예감이 들어.
 교회에 먼저 들리는 게 좋을 거야.

아우토의 도움으로 마을에 돌아오
 게 된 쿨과 아시아. 아우토는 자신의
 어머니인 세레라를 설득하겠다고 하
 고 자신의 집으로 가 있으라고 한다.
 그 순간 리루미가 나타나고 마을이
 엉망진창이 되었다는 말을 듣게 된
 다. 마을에는 불길과 괴물들이 습격
 을 한 상태. 그리고 마을에 청년들
 은 아우토를 감시탑으로 잡아 가게 된
 다. 감시탑으로 가게 되면, 청년들의
 목소리가 들려 오는데.

청년들: 마을은 파멸 상태에 빠지
 고... 사람들의 마음은 모두 뿔뿔이 흩어
 졌어! 그건, 모두 사교의 짓이야! 우리
 들은 사악한 단원... 사교에 본대를 보
 여주기 위해 아우토를 죽여 버리자! 그
 리고 우리들의 피도 대지에 바치자! 시
 벌길게 팔들은 대지가 우리들을 반드시
 옹호하게 만들어 줄 거야!

아시아: 뭐, 뭐라고? 아우토를...!
 그렇게... 그런 일을 한다면 자신들 역시
 불행해. 구하지 않는다면... 제가 먼
 저 들어갈게요. 쿨도 좀 도와주세요.

쿨: 알겠어.

청년: 거짓에 둘러싸인 사교에 보복
 을! 그리고 사교에 미쳐 버린 사람들의
 정신을 차리게 하는 거다!



감시탑으로

아시아: 어떻게 하지 않으면 아우
 토를 구하지 않으면.

카복: 하지만, 아시아. 어떻게 아우
 토를 구할 거야?

아시아: 청년단(靑年團)의 사람들을

설득한다면... 부탁해요. 문도 설득해 주세요.

카롤: 문, 청년들을 설득해 봐! 뭐라고 말 좀 해봐!

이때 라루미가 등장해서 부탁으로 아후토를 구하러 하고 아서하는 그것 놀락는다.



라루미를 먹은 아서.

라루미: 아서야! 뭐 하는 거야? 왜 왜, 당신은 그렇게까지 해서, 사람들을...

아서야: 저에게... 맡겨 주지 않을래요?

라루미: 할겠어... 아서야에게 맡기겠어.

아서야: 고아워요, 라루미... 여러분... 저도 신자의 동료입니다. 어쨌든 희생양이 많은 쪽이 좋겠지요? 저도 아후토군이 있는 곳으로 데려가 주세요.

청년: 사교의 녀석이라고!? 현변스런게... 그래, 본때를 보여주는 건 한 사람이라도 많은 게 좋지... 문은 열렸다. 들어와라.

아서야: 그럼... 전 올라갈 게요.

라루미: 어째서...? 아서야...

문: 나도 이곳을 떠나 아서야를...

문도 아서야를 따라간다.

아서야: 여기 예요?

청년: 잠시 기다려. 어이, 아후토를 일방으로 알고 가!

아후토: 아아...!

아서야: 아, 아후토!

청년A: 어이! 너 정말로 사교의 신자야?

아서야: 아니요... 전 신자는 아니에요.

청년A: 뭐라고! 우릴 놀리는 거야?

청년B: 정말! 정말치려면 뭐하러 왔어? 나가! 나가 버려!

청년B: 자, 어때. 위협을 각오하고 여기까지 왔잖아. 말이라도 들어봐지지 않겠어?

청년A: 아, 그래.

청년B: 넌 도대체 여기에 뭐하러 왔어?

아서야: 전, 아후토를 구하러... 당신들에게 이런 짓을 그만 하라고 하기 위해서 왔어요.

청년A: 무슨 말을 하는 거야? 이 마을의 입도 모르는 이방언어! 교주의 아들 아후토를 죽인다면 그 교주라해도 청선을 차릴 거야! 교주의 카리스마만으로 가까스로 유지된 사교야! 그 교주가 없어진다면 사교는 반드시 해산될 거야!

아서야: 이 마을을 위해서 아후토를 희생한다고 말하려는 거예요?

청년A: 그래! 우리들은 사고가 싶어! 전혀 죄가 없는 사람들에게 죄가 있는 것처럼 「사고에 들어오지 않는다면 자옥에 떨어진다」라고 말해! 사고를 위해 어느 정도의 목숨이 희생됐는데... 윤이나 숙명 등의 말로 사람을 헐뜯고 신앙을 밀게 하고, 사절을 먼저 사람들을 노동자로 부러워가만 하는 거야! 더 이상 사람들의 목숨을 빼앗기게 할 수 없어!

아서야: 만일... 아후토를 희생양으로 해도... 아무것도 변하지 않는다면 어떻게 할거죠...?

청년A: 그, 그건... 예보지 않고서는 올라!

아서야: 당신들은 어떻게 될지도 모르고서... 이런 일을 하고 있는 거예요...? 누군가를 희생해서, 누군가가 산다... 큰 목적을 위해 목숨을 빼앗는 건 죄가 아니에요. 마치 누구와 똑같다고 생각안해요? 그래요... 지금의 당신들은 케루스(ケルス)의 사람들과 똑 같은 짓을 하고 있는 거예요!

청년A: 사교와 똑 같이!? 우리들은 다르지 않다는 건가...?

아서야: 이런 일을 하여도 아무것도 되는 게 없어요... 미워해도... 구별해도... 점점 괴로워질 뿐... 부탁해요... 정신을 차려 주세요.

청년B: 치! 말 말하는 거야!

아서야: 끼야악!

청년A: 괜찮아!?

아서야: 괜찮아요.

청년A: 뭐하는 짓이야!

청년B: 야, 어떻게 된 거야...! 우리들의 맹세를 잊었어?

청년A: 맹세를 잊은 건 아니야! 하지만 어 아야는 틀린 이야기를 말하고 있는 거 아니야!

청년B: 뭐야, 지금에 와서 두려워진 거지!

청년A: 뭐, 뭐라고? 그게 아니야!

청년B: 후후... 그래? 무서워진 게 아니라고?

청년A: 우리들의 계획은 처음부터 잘못되지 않았어? 아후토의 목숨을 빼앗아서 마을이 정상적으로 만든다는 건 무리 아니야!?

청년B: 마을이 어떻게 된도 괜찮지! 아후토의 목숨을 빼앗는다면 그것도 문제는 해결돼!

아서야: 틀린 피의 양으로 사람을 설득할 수 없어요! 폭력으로는 아무것도 해결할 수 없어요!

청년A: 그래 맞아. 우리들의 목적, 우리들이 맹세한 것은 마을을 평화롭게 만드는 것이야. 아후토도 마을 주민의 한사람이야! 그렇다면 더가... 아후토를 죽이라는 계획을 가지고 왔어! 도대체 넌 어떤 놈이야?

청년B: 치! 들들나 버렸군...

아서야: 기, 기러러워! 아후토를 따라가지 않든하면



위치는?

아후토: 아! 아서야 부나!

아서야: 아! 아후토! 괜찮아?

아후토: 응!

청년C: 미안하지만, 녀석과 이야기가 끝날 때까지 저쪽에 있어 주지 않을래?

아서야: 예.

청년C: 아후토도...

아후토: 응...

청년C: 방금 전까지 한 이야기를 들었다... 넌 도대체 누구니!?

청년B: 누구라니...? 무슨 말을 하는 거야!? 너희들의 동료잖아.

청년C: 우끼지마! 이 마을의 일은 어떻게 된다고 해도 좋다고 이야기했지?

청년B: 글세...? 그런 말을 했나...?

청년C: 신치이데지마! 그렇다면 동료에게서 누구나는 물음을 받을 때, 황금히 뛰쳐나간 건 아니었나!

청년B: 치, 사고럽군... 너희가 순순히 목숨을 줬더라면 아후토를 죽이는 계획도 실패하지 않고 할 수 있었어.

청년C: 뭐, 뭐라고? 계획?... 설마! 넌 사교의 일원!

청년B: ... 너에게 조금만 쓴맛을 보

여주지!
아후토: 너무해요!

청년B: 너무해? 저 녀석은 지금까지 너를 죽이려 했는데도? 말해, 두웠지만, 처간 니탓이야!

아후토: 그래도! 차라지 잘!

청년B: 좋아... 흐흐흐... 너에게 좋은 걸 알려주지... 따라와 아후토! 문은 아후토를 구하러 옥상으로 올라간다.

아후토: 험!
문: 아후토!

청년: 방해하러 왔구만... 그래 좋아. 너에게도 좋은 걸 알려주지. 오... 더이상 다가오면 후후후... 어떻게 할지 알고 있지?

문:

청년: 그렇지 그렇지... 그곳에서 대답해 구는 것이 현명한 방법이야... 그렇지? 잘 들어! 아후토... 좋은 걸 알려주지... 너를 잡아서 죽이라고 명령한 것은 너와 엄마, 세레라다!

아후토: 무, 무슨 말을 하고 있는 거예요! 헛소리 말아요!

청년: 너도 알고 있지? 케루스안에서 세레라가 어떤 일을 하고 있는지 정도는!

아후토: 그, 그건 교단에서 심한 일을 하고 있다는 소문을 들었어요... 하지만, 전 압어요! 어머니는 누군가에게 숙고 있는 거예요! 어머니는 정말 착하신 저의 하녀뿐인 가족이에요! 그런 말을 하십 분이 아니에요!

청년: 귀엽구나, 좀더 지껄여라... 어!

아후토: 응...

문: 얼씨!

청년: 조용히해! 잠자코 보고만 있으랬지? 울쌍하구나, 아직도 어머니를 믿고 있구나... 나와 어머니는 너보다 교단이 중요하대!

아후토: 뭐라고요! 그럼!

청년... 나를 마을 사람이 죽어온 것으로 사람들을 교단과 어머니에게 동정을 해 걸속이 높아지는 계획... 후후후... 너가 믿고 있는 것이 아니야, 가족이냐고? 나 생각할 뿐이야, 하하하.

아후토: 위험... 아후토 저런 녀석이 말하는 걸 믿어야겠어! 듣지마!

청년: 어때, 아후토, 가족조차도 믿지 못하는데 저 녀석의 입도 믿겨지나?

저리! 어찌? 이 세계는 그 무엇도 모습 같은 건 없는 환상. 믿을 수 있는 건 아무것도 없어!

아후토: 나의 아버지, 어머니는 그렇지 않아! 모두들처럼 아픔을 먹고 외침을 하는 것처럼. 어머니는 반드시 반드시 옛날처럼 돌아올 거야!

청년: 후후. 그래? 아주 고지식한 녀석이군. 너 혼자 끝까지 꿈을 꿨어!

아후토: 으, 으윽.
청년은 아후토를 떨어뜨린다.



마도사?

청년: 음, 어쩔지 아후토를 죽이는 사명을 맡아왔군

후: 아, 이자식! 무슨 짓을!

청년: ... 음 모두 본 널 비밀을 알고 있으니 숨겨 둘 수 없지!

카루: 음! 제국의 마도사야!

마도사: 후후. 이게 나의 진짜 모습이다. 자 널 죽여주지! 아... 이건 원자의 호무의 결계(賢者の護符の結界)? 왜 여기에... 했. 이러면 공작마법을 사용할 수 없어! 도망쳐야겠군!

청년의 정체는 마도사였다. 하지만 갑작스런 원자의 결계로 공작마법을 사용하지 못하게 되어 도망쳐 버리고, 떨어지게 된 아후토는 갑자기 이상한 상황이 의해 구해지게 되었다. 하지만 하룻밤이 밝아도 의식불명의 상태가 계속되었다.

라쿠마: 아후토가 저렇게 된 건 아사아 때문이야! 당신이 실패를 한다고 해서, 그 때 내가 일한 대로했다라면 이런 지경은 아니었을거야!

아시아: ...
아시아는 뛰쳐나가 버린다.

라쿠마: 음... 아시아의 옆에 있어 취한 아사아를 위로해 주고 아시아에게서 아후토가 맹신에 자신에게 무슨 일이 일어나면 자신의 어머니에게 함께 달라는 아물렛(アムレット)을 받는다. 그리고 하룻밤을 지나게 된다.



혼극역사아

신자: 세레라님

세레라: 뭐요. 기도를 방해하고...!
신자: 아... 죄송합니다.

세레라: 마니예요. 말하세요. 일은 어떻게 됐죠?

신자: 예. 시키신 대로 실행했습니다.

세레라: 수고했어요. 모든건 우리들의 캐루스고를 위한 것. 나의 아들 아후토도 기쁨으로 희생했어요. 이것으로 우리들의 교단의 유대는 더욱 강력하게 되고... 자 사람들을 모아요!

신자: 예!

세레라: 여러분, 잘 물어주십시오. 내가 사랑하는 아들 아후토가 마을 사람들에게 의해 희생됐습니다. 신의 가르침에 귀를 기울이지 않은 죄 원고는 아무 죄도 없는 아이에게 상처를 얹힌다는 건... 매우 어려서는 일입니다. 사람들의 어리석음이 그렇게 슬픈 일을... 하지만 누구도 미워하지 않습니다. 이젠 죄 많은 사람들이 우리를... 신의 자식들을 떨어뜨려려는 것입니다. 참고 견디는 것입니다. 어진 우리들의 신이 내린 시련이기 때문에, 무려워 할건 없습니다. 박해나 고난이 어떤 문체가 되겠습니까. 2인제다. 신은 여러분들과 함께 하고 있습니다. 시련을 이겨낸 자는 신의 나라에서 영원의 번영이 약속되어 있습니다. 신을 믿는다면 여러분은 행복을 나눌 수 있을 겁니다. 자 여러분도 찬사람이라도 많이 마 행복을 나누기 위해 신에 나라에 같이 길 동료들 모읍시다.



892

마도사: ... 레비스토(レヴィスト)님. 세레라의 의식에 변화는 없습니다. 모든 것이 우리들의 지배하에 있습니다.

레비스토: 후후후. 찬사람이 다쳐도 의식이 흔들리지 않는다... 후후후

마도사: 케루스의 갑옷도 높아진다는 정보를 얻었습니다.

레비스토: 음... 제레라에 혁입도 이제 끌어구나. 뒤는 교초에 어울리는 묘를 찾아내면 되지. 아닌가. 노동자 마나 신자들이 전설을... 맹장이 도착할 때까지 신자들의 이중 준비를 하는 것이다. 나는 떠러가서 지휘해라. 여기까지의 성과를 전한다면 대제길제파님도 아주 기뻐하실 거다.

마도사: 예! 시키신 대로...

레비스토: 하지만 한가지 걸리는 게 있는데... 제국에 대항하는 자가 없지 않겠지만, 그 점은 어떻게 대처하고 있는나?

마도사: 예. 그러나 레비스토님의 손까지 가지 않게 하겠습니다. 제국군과 제국마도사의 실력으로써 녀석을 쓰러뜨리겠습니다.

레비스토: 후후. 과연 계획을 믿을었다고 말하는 건가?

마도사: 당연히. 이쪽에서 나서서 쓰러트리자 못할 정도의 힘을 가지고 있지 않은 것 같고.

레비스토: 음. 그래 좋아. 믿기겠다.

마도사: 예. 믿겨 주십시오!

아침이 밝고 맑은 자정에 아후토를 위해 오는 일을 풀어야 한다고 생각하고 길을 나선다. 마을의 청년단원 세레라를 실토했기 위해, 사교의 동굴로 향하고 유동 역시 사교의 동굴로 간다.

사교의 동굴(邪教の洞窟)

사교의 동굴에 도착한 후... 그곳에는 청년단의 단장이 쓰러져 있고 죽으면서 생명을 부탁한다며 청년단원 몇몇을 준다. 외전에서 사교의 동굴에 왔을 때 들어가지 못한 곳으로 가면 종유동이 나온다. 이제 세레라를 찾기로 종유동으로 가자

종유동(鐘乳洞)

세레라를 찾으러 종유동에 들어온 후 우선 지하1층에서는 좌측으로 전진해서 지하2층으로 간다. 그곳에는 아후토를 떨어뜨렸던 마법사가 있고 그를 지지하면 크라츠달과 무기(ブルクモイスト)를 얻게 된다. 그리고 다시 1층으로 나와 사자 지점의 동굴로

가 있는 길로 간다. 그곳으로 가면 다시 지하2층으로 가게 되고, 지하2층에는 한 청년이 쓰러져 있다. 그 밑에 있는 바위를 조사하면 지하3층으로 가는 길이 생긴다. 지하3층에는 사람의 형상을 한 바위가 여러개 있는데 이중에 하나를 눌러 주는 아아같이 있는 바위로 갔으니 꼭 열자. 그리고 또 다른 바위를 조사해 보면 사람 형상의 눈에 크리스탈이 있다고 있을 것이다. 이것을 건드리면 지하4층의 길이 열리고, 지하4층에는 세레라가 기다리고 있다.

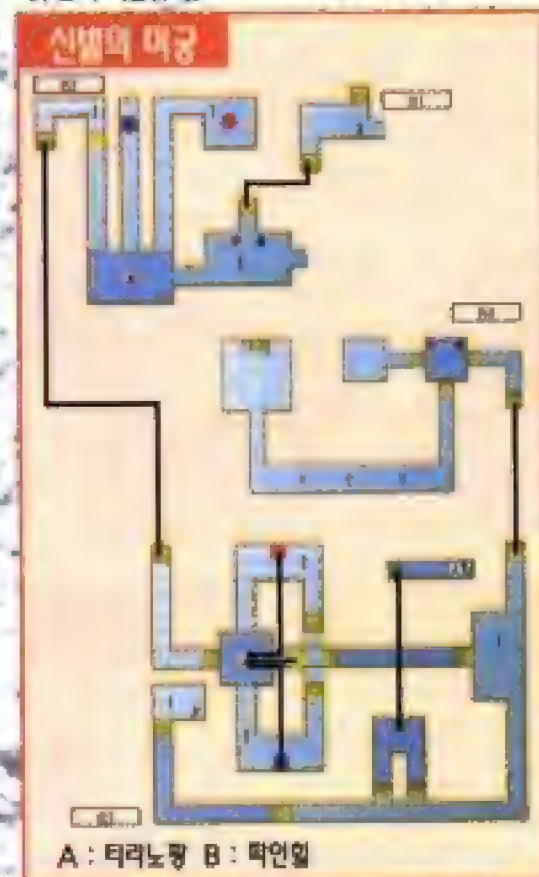
안에서 세레라의 목소리가 들려 온다.

세레라: 사람이 살아가는 길은 험하고... 지금의 세계는 아문에 의해서 열리게 된다. 당신이 머무는 세계는 열려진 지옥의 세계입니다. 당신을 이 열려진 세계로부터 앞으로 나가길 바랍니다. (11-선택) 그럴 문을 엿니다. 앞으로 오세요.

세레라의 말을 따라 방으로 들어가게 되면 사람의 형상을 한 바위 한개 가 있다. 그 바위의 질문에 답을 끝내면(모든 질문에 (11)로 대답) 갑자기 용은 할 수 없는 곳으로 떨어지고... 바위를 조사하면 옆에서 소리가 들려온다. 그곳에는 라쿠마와 아시아가 준처럼 세레라를 따라 왔다가 간하게 된 것이었다. 그때 갑자기 진동이 들려 오고, 카르모가 문을 구해 주게 된다. 기프도는 맹장에서 빠져 나와 이곳으로 오게 됐지만 할장의 행방은 모르겠다는 이야기를 하고 라쿠마와 아시아는 먼저 마을로 보냈다고 한다. 그리고 용에게 사교를 이용하는 제국과 계획을 지지하라고 하며 자신들은 비공관을 고치러 버널으로 간다는 말을 한 후 사라진다. 이제 용은 세레라를 찾으러 전멸의 마궁으로 간다.



기프도!



신벌의 미궁 (神罰の迷宮)

세레라를 쫓으러 신벌의 미궁으로 들어오게 된 둘. 시작은 지하 2층부터이다. 지하 2, 3층에 있는 마법간은 노란색으로 가야 정확한 길이고, 지하 3층에 마법진을 지나고 갈림길에서 아래쪽으로 가면 회복마법(フェイビル)과 무기(チエラノブ)를 얻을 수 있다. 지하 4층에는 세레라가 문을 거타리고 있고... 세레라는 잠시 열방에서 기다리라고 하지만 그것은 함정, 적을 죽이고 세레라를 따라가면 세레라는 레비스트에게 힘을 달라고 하지만 레비스트는 세레라의 역할은 이제 끝이라며 둘과 세레라를 마법으로 가두어 놓는다. 그 순간 아후토가 큰 아물렛이 문을 보호하고... 둘은 세레라에게 아물렛을 주어 세레라를 구해 주라 하지만 세레라는 거절한다. 레비스트는 세레라를 데리고 세레라를 찾으려면 계단으로 올라고 한다. 이제 레비스트와의 전투가 시작된다. 레비스트의 공격은 크게 4가지로 나뉘는데 치면에 있는 마법진으로 공격하는 물, 불, 땅, 바람 4가지의 형태다. 무조건 방어를 하고 방어를 무시하는 공격 (새로 얻은 도끼로...!)을 공격할 수 있다. 레비스트를 처치하면 세레라의 마법의 길게가 풀리고 세레라는 제정신을 차리게 된다. 불판 세레라는 마을로 돌아간다.

피쿠심의 마을 (ピクシムの町)

이시아... 문이 무사히 돌아왔군요. 잘됐군요. 그리고 아후토의 의식이 돌아왔어요!
리루미... 그래! 근데 어째서 세레라와 같이 있는 거지?
물... 괜찮아. 이제 평범한 어머니로 돌아왔어.

세레라... 아후토! 어째서 이런 모습으로...!? 내가 잘못했어... 아후토! 이제는 같이 있어서 내가 너를 지켜 줄게.
리루미... 그래! 계속 같이 있어요! 이렇게 작은아이를... 아후토는 좀 까탈간 하지만 아주 아주 착한아이예요!
이시아... 반드시... 어머니가 같이 있어 준다면 다시 건강해 질 거예요.

세레라... 여러분... 고마워요... 당신들은 현자를 찾고 있었지요...? 심은 제가 부상의 시(傷上の詩)를 지키는 자예요. 당신들에게는 시를 전해 받은 자격이 있다고 느꼈습니다. 부상의 시를 전합니다. 문, 아물렛을.

세레라... 여러분... 고마워요... 당신들은 현자를 찾고 있었지요...? 심은 제가 부상의 시(傷上の詩)를 지키는 자예요. 당신들에게는 시를 전해 받은 자격이 있다고 느꼈습니다. 부상의 시를 전합니다. 문, 아물렛을.



세레라는 둘에게 부상의 시를 전해 주고 아후토와 단 둘이 있게 해 달라고 한다.

고 한다. 문일행은 부상의 시를 옮기 위해 물의 계단으로 가고... 물의 계단에 도착한 일행은 아시아가 부상의 시를 옮겨 아쿠아스 대륙을 다시 부상시킨다. 아쿠아스를 구한 일행은 버닝대륙(バーニング大陸)으로 향하려 하는데 카쿠이 잠시 아후토를 보러 가자고 해서 다시 피쿠심 마을의 영사관으로 간다.



영사관에 도착한 문일행은 세레라의 편성을 듣고 버닝으로 향하려 하는데 도중 교회로와 달리는 부탁을 받아 교회로 간 후 버닝으로 향한다.



그 외의 것들

뒤에 피쿠심의 마을에 돌아와 영사관으로 가면 아후토가 건강해져 있는 모습을 보고 리와 하웃몽만 놀아 준다. 그날 밤 세레라는 아후토가 물의 현자의 자손임을 빌하며 자신의 죄를 뉘우치기 위해 아후토를 떠나게 된다. 그리고 다음날 아후토와 이야기하면 새로운 마법(ブリアード)을 얻게 된다.

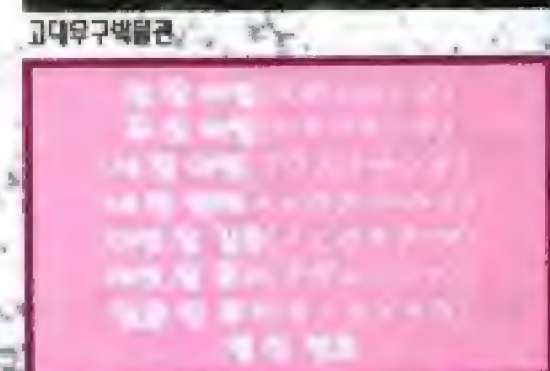


마을에 있는 교회 옆에 있는 여자와 이야기를 하면 자신과 남편 토담(トツム)을 뺀다고 물이 보미 예전에 사교에 빠졌다는 이야기를 듣게 된다. 빙길회랑의 하계층(下界層)에 있는 정령에게 이야기를 하면 자신과 토담이 같이 있을 것이라고 하며 토담은 북서쪽에서 있었다는 이야기를 쓴다. 동굴의 북서쪽에 벽을 조사하면 로밤의 결혼 반지를 발견하게 된다.

고 다시 마을로 돌아가 토담의 무덤과 이야기하면 반지를 찾아 준 것에 대해 고맙다고 하며 인아템(インアイテム)을 준다.



사교가 망한 후, 사교의 동굴의 집회장으로 가면 한 노인인 화신의 카드(大神のカード) 여섯 장을 모아 오라고 하고 집회장에서 꼭 내리기야 보면 옛날 부구를 가지고 있는 사람이 있다. 이 사람에게 부구를 얻으려면 금의 플레이트를 얻어 교환하여야 하는데, 은의 플레이트는 2장, 동의 플레이트는 4장이 금의 플레이트 한 장과 같은 가치를 지니고 있는 것이다. 아이방은 순서대로 얻을 수밖에 없다.

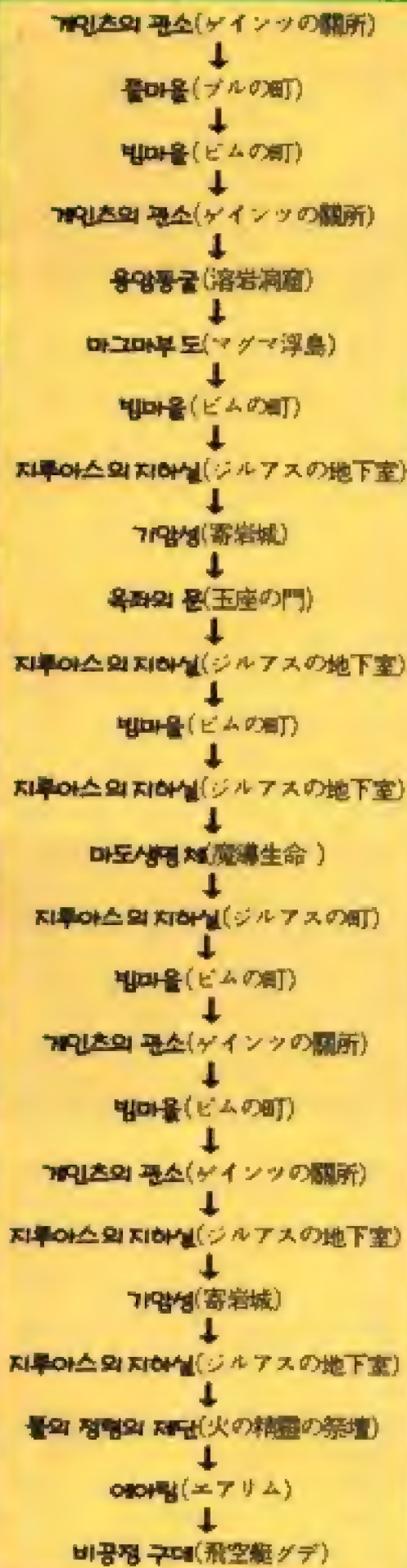


정보

셋터포스에 의해 얻을 수 있는 「거신의 카드(巨神のカード)」는 수득 시에 돈을 배로 얻을 수 있는 효과가 있다. 역시 셋터포스에 의해 얻을 수 있는 「용신의 카드(龍神のカード)」는 마법사용시 MP를 반으로 줄일 수 있는 효과가 있다. 거신의 카드는 녹색 이상, 용신의 레인보우같은 높은 랭크가 아니고서는 출현하지 않는다. 셋터포스의 랭크 변동에 중요한 요소는 공격의 명중률, 적과의 레벨 차이, 커맨드기 공격이다. 랭크를 올리기 위해서는 강한 적에게 빠른 커맨드기로 쓰러뜨리는 것. 이것이 비결이다. 최후의 이 세계에 최강의 검, 「오니말(オニマル)」에 관한 전승을 알려주겠다. 그것은 단 한번의 기회로, 봉인이 풀려진 장소, 호우(ヒョウ)의 눈이 주시하는 장소에 있다...

버닝대륙(バーニン大陸)

플로우 시트



가인츠의 관소(ゲインツの關所)

버닝대륙에 오게 된 류의 일행. 버닝에는 라루미의 언, 천적 마도학자 지루아스(ジラス)가 살고 있다는 말을 라루미가 한다. 기르도는 별개를 개조시키기 위해 지루아스에게 갈 것이라고 하며 지루아스를 만나자고 한다. 관소로 가면 가인츠의 안내에 따라 행동을 하게 된다. 버닝대륙은 화산으로 된 섬으로 양쪽에 마을이 두 개가 있어 서로 균형을 맞춰서 살아간다고 한다. 균형을 맞출려면

산에서 흘러내리게 되므로 일행 모두가 한마을로는 갈 수 없다고 한다. 아시아와 라루미는 빔(ビム)마을로 가는 길에 한 일행은 몸무게를 재고... 한 몸무게가 좀 적기 때문에 등5개정도만 들고 가야 한다고 해서 등5개를 찾아서 다시 계중계로 올라간 후 일행은 각자의 마을로 들어간다. 마을에 들어간 아시아와 라루미는 사람들에게 현자에 대해 물어 보지만 아무도 모른다고 하고 장로에게 가서 지루아스에 대해 찾아 보려고 장로의 집에 들어간다.



지루아스의 지하실

술렁이지?
병사: 실장!
부관: 잠깐! 난 이제 더 이상 힘장이 아니라.

병사: 그건 알고 있지만... 아무래도 이번의 힘장은 공적의 리더.

부관: 가인아드 요새본부에서 세뇌되어 제국의 충성을 맹세한 애기군.

병사: 정말 괜찮겠습니까? 믿을 수 없습니다.

부관: 그걸 시험해 보기 위해 공적과 마도학자 지루아스를 죽이라고 명령한 것 같다.

병사: 그렇다면 불의 대륙 버닝으로 향하는 겁니까? 제 먼 황로일텐데.

부관: 아니다. 공적이 사용하는 초광속기류를 사용해서 몇 시간 후면 도착할 수 있을 것이다.

병사: 하이드로스돔? 아 기체로 초광속기류를 타는건 무리다.

부관: 해봐이지. 그래 봤자 공적이 사용하는 거다. 뭐 길이 약간 벗겨질 뿐 일거다.

기르도: 너희들 뭐하고 있나! 향해 준비는 끝났는가? 조금 후면 하이드로스돔을 타게 된다. 이번의 준비를 갖춰라. 그리고 마도보격포(魔導雷撃砲)의 준비를 해봐라.

병사: 보격포!? 도대체 무엇 때문이야?

기르도: 말하는 게 틀리지 않나? 저희들은 그저 순순히 나의 명령을 따르거만 하면 된다.

병사: 도대체 보격포를 무엇에 쓸 생각입니까?
기르도: 모르겠다. 너희야 무슨 생각할 하는지.

구데에서는 라루미의 연락을 받고 버닝으로 향하지만 기르도는 이상한 기분을 느끼는데...



비공정 구데

플 마을(フルの町)

플에 도착한 류와 카록은 마을 사람들에게 현자에 관한 것을 묻지만 아무도 모르고... 한 아이가 사람을 찾는 거라면 점외장에 있는 노인에게 물어보려고하여 집회장으로 가고 다시 라루미와 아시아가 있는 불의 마을로 무대가 바뀐다.

아시아: 죄송합니다. 물어 볼게 있습니다만.

총장: 도대체 뭐냐? 빨리 말해줄테냐. 시간과 돈을 쓸데없이 낭비하는 건 싫어.

아시아: 에... 이 대륙의 현자에 대해 뭔가 알고계십니까...?

총장: ...음? 현마차? 그건 매일 마시는데...?

아시아: 저... 걸마차(けんこうちゃ)가 아니고 현차(けんじゃ)인데요.

총장: 검사(けんさ)라고!? 날 비모로 알고 온 거야? 이 마을에 총장으로 임한지 벌써 30년. 아직 정정해. 검사감은 건 필요 없어.

아시아: 죄, 죄송합니다. 크라랄 말 하려는 건 아닌데.

라루미: 됐어! 내가 물어 볼게! 알아버지! 지루아스는 지금 어디에 있죠! 학자 지루아스!

총장: 지루아스라고! 음음을 그래!

라루미: 알고계세요? 어디에 있죠!?

총장: 음... 난 지루아스가 아니라.

라루미: 아... 정말 머리가 나쁘네!

아시아: 라... 라루미... 참아오. 참아. 저문은 노인이지요. 다시 잠들

어 보죠.
총장: 뭐라고? 내가 늙은이라고? 날 비모로 아는 거야?!

아시아: 죄송합니다.

라루미: 더이상 물어 보어도 똑같은 대답 일거야. 아... 머리가 아파.

아시아: 라루미, 참아오... 총장 이외의 사람들은 모른다고 했으니...

라루미: 알고 있어! 그래서 여기에 왔잖아!

총장: 도대체 뭐야? 빨리 말해. 시간과 돈을 쓸데없이 낭비하는 건 싫어.

라루미: 현, 자, 왜 자... 라루미... 물어 알고 와나고 묻고 있어요! 엉엉요!?

검사도, 현마차도 아닌 현, 자! 그리고 당신이 아닌 지루아스라는 사람을 알고 와나고 말하는 거예요!

총장: 근데... 지내도 뭐하러 왔지? 도대체 뭐야? 빨리 말해줄테냐. 시간과 돈을 쓸데없이 낭비하는 건 싫어.

라루미: 아... 또!



마도학자 지루아스



술렁이는 격발?

이때, 제국의 합대 병력이 버닝대륙에 나타나서 마도보격포로 화산의 봉우리를 공격한다. 기르도는 병력이 버닝에 빠르게 온 것에 대해 이상하게 생각을 하고... 화산의 마도보격포의 공격으로 목관 직전에 다다른 것을 보고 막아야겠다고 생각한다. 하지만 두뇌를 다 구하는 건 무리였다. 결국 살아 있는 불마을에 구데를 착륙시켜 용암이 한쪽으로 기울어져 흘러내리게 할 계획을 세운다. 그리고 세열 장비로 구데를 보호할 것을 명령한다.

병사: ...참장!

술렁이: 뭐냐?

병사: 도대체 왜 이런 무모한 짓을 할 것입니까? 불도 안되는 술렁이로 버닝대륙을 전멸시키지도 모르는 위험하기 짝이 없는 입을...!

슬레이저 ... 난 길제파님의 명령을 충실히 수행한 것뿐이다. 지루아스와 공적대소벳트를 처치하라는 명령대로

베닝 하. 하지만 대륙을 없애 버리는 건 길제파님이 바라는 것이 아닌데...

슬레이저 후후. 수단과 방법을 가리지 않는 것이 내 주일이다. 어디까지나 내 방식대로 임무를 수행한다. 후후. 누구의 간섭도 받지 않아.

베닝 뭐라고요! 지금의 일은 감사부(監査部)에 보고하겠습니다!

슬레이저 후. 바로 같은 마음대로 해라. 화산활동이 끝난 후 대륙화구부에 조사 부대를 파견해라. 각무원들에게 경계 태세를 취하라고 알려라!

베닝 네!



라쿠미... 집회장에 도착한 룬은 노인에게 지루아스에 대해 물어 보고, 노인이 대답을 하려는 순간 화산 폭발이 일어난다. 테스베트의 일원들은 각마을에 도착을 하고, 길은 라쿠미에게 가서 기르도가 뒷마을에 있다는 것을 알린다. 길의 이야기를 들은 라쿠미는 아시아를 부탁한다는 말을 남기고 룬장의 집을 뛰쳐나간다. 한편 기르도는 룬이 있는 마을에 도착을 하여 룬에게 밖에 있는 사람들을 집회장으로 데려가라고 한다(마을사람과 이야기 한 후 집회장으로 데려가면 된다. 하지만 한 번에 한사람만 데려갈 수 있다). 결국 테스베트의 활약으로 풀마올은 위키에서 빠져나왔지만 용암을 막은 구데는 엔진 파일로 이득이 불가능하게 되버리고 마을간의 이동은 자유로워진다. 마을을 구한 기르도는 지루아스를 찾으러 떠나고 라쿠미에게 가보라고 한다. 집회장에서 전에 이야기했던 노인과 이야기하면 마법(ヒールシステム)을 얻을 수 있고 예전에 도구점이 있던 곳에 있는 상자에서 쓰는 방어구(フレアーマ)를 얻을 수 있으니 반드시 얻을 후 빌의 마을로 가자.

빌의 마을(ビルの町)

빌의 마을에 도착한 룬은 라쿠미와 아시아를 찾으러 촌장의 집에 가지만 아시아는 지진이 있었던 곳에 달집야 말어자 었는 것을 발견했을 뿐 행방을 모르겠다고 하면 꼭 라쿠미를 찾아 달라고 부탁한다. 그리고 라쿠미의 단검(ホリナイフ 이 검에는 새로운 기술 → ↓ → 공격 아답지 있다)을 얻게 된다. 마을을 나와 관소에서 제인츠와 대화를 하면 아마 라쿠미는 용암동굴(溶岩洞窟)로 떨어졌을 거라는 이야기를 듣고 룬은 용암동굴로 향한다.

용암동굴(溶岩洞窟)

슬레이저 뭐라고. 그게 정말이야?
베닝 예! 틀림없이 퍼람 머리의 여자가 이 안에서 발견됐다고 들었습니다. 하지만 이 동굴 내에는 독가스가 퍼져 있어서... 들어가면 자는 이런 상태로 되어서 더 이상 깊이 들어갈 수 없다고 생각되는데...

슬레이저 설마. 너. 목숨이 아깝다는 거냐. 후. 그래 좋아. 너희들이 죽게 될 전장은 반드시 뒤에 온다. 쓸데없이 목숨을 버릴 건 없지. 너희들은 변겅에서 대기하고 있어라.

베닝 예!
슬레이저 후. 너희들은 원래 당연히 그래 줘야지. 나의 생각대로 움직여 준다면 그걸로 만족한다. 하지만 라쿠미가 이 안에 있다는 건... 조금 예상외인데. 그렇다면 너적도 이곳에 온다는 건가. 후후후. 정말 좋은 기회다. 지루아스의 중화제를 가지고 오는거겠군.



슬레이저는 도대체???

라쿠미를 찾아 용암동굴로 오게 된다. 우선 지루아스를 만나 중화제를 얻어야 한다. 용암동굴의 서부에는 마법(サイレン스, 새로운기술 → ↓ → 공격)과 동부에 있는 방패(マシキ)를 반드시 얻을 후 빌의 마을로 가자.

용암동굴



- A: 사이렌스
- B: 마시키
- C: 방패
- D: 역독중화제 X2

마그마부도(マグマ浮島)

마그마 부도는 간단한 던전이다. 우선 1층으로 향해서 아이템을 얻고 라쿠미를 구하자. 라쿠미에게 가면 슬레이저가 나타나 룬을 공격하려 한다. 순간 마도검제가 룬을 구하고, 슬레이저는 다음에 만날 것을 약속하고 사라진다. 슬레이저가 가고 나면 지루아스가 나타나 라쿠미를 구하려는데 아마 라쿠미는 중화제를 마신 상태였다. 게다가 그 중화제는 지루아스가 만든 것이라고 하는데... 일행은 아직 라쿠미가 위험하기 때문에 빌마을로 간다.



슬레이저의 도는?

마그마부도



- A: 아이포션
- B: 골드 프로젝트

빌의 마을(ビルの町)

라쿠미를 구한 룬. 하지만 아직 하

루미는 완패되지 않았기에 아시아가 간병을 한다. 길은 구데와 수리 차 지루아스에게 가고 룬 역시 지루아스가 부탁이 있다고 했기 때문에 지루아스의 연구소가 있는 제인츠의 관소로 간다(제인츠가 있는 곳에 뒷편의 적장을 조사).

지루아스의 자실(지루아스의地下室)

생장을 조사하여 연구실로 들어간다. 하지만 지루아스는 연구소에 없었다. 책상에 있는 지루아스의 일기를 읽어보면 마도생명체(魔導生命體)와 용해액에 대한 이야기와 기암성에 대한 이야기가 쓰여져있다. 지루아스가 기암성에 있을 거란 걸 알게 된 룬은 기암성으로 향한다. 룬은 기암성에대한 이야기가 없기 때문에 1층을 타고 기암성으로 향하는데, 2층 카락은 라쿠미와 아시아중 누가 더 좋은냐는 이상한 질문을 하고 룬은 얼어버리게 된다.

기암성(奇岩城)

지루아스를 찾으러 기암성에 도착한 룬과 카락. 기암성은 이상한 곳으로 처음 올라다니기에는 굉장한 불편을 느꼈 것이다. 하지만 금새 익숙해지니, 라침 말자. 우선 옥좌의 통로(33號の通路)까지 가서 레바를 실펀타에 기억한 후 옆에 레버가 없는 곳에 레버를 복원시켜 회전부옥에 상승기류를 만들자. 회전부옥에 있는 마법(ライト=オン)은 꼭 잊지 말고 하자. 통로를 지나다닐 때는 적이 있는 빌이 아닌 가동 위로 지나다나자. 계속 진행하여 옥좌와 불까지 다다르면 지루아스가 있는데...

지루아스 크크크. 조금만 있으면 완전한 생명체가 완성된다. ! 어리석은 인류에 대신해 마도생명체가 이 세계를 지배하는 것이다! 용. 무. 어. 러. 석. 은. 영. 류. 의. 지. 운. 이. 야?

카락 지루아스. 당장에 세. 잊. 기. 했. 지. 만. 어. 때. 서. 이. 런. 부. 서. 진. 성. 에. 있. 는. 거. 아. 이. 야.

슬레이저 크크. 어. 쨌. 는. 내. 가. 전. 제. 마. 도. 화. 자. 지. 루. 아. 스. 하. 지. 만. 자. 배. 를. 잃. 은. 지. 속. 한. 능. 동. 이. 어. 쨌. 를. 부. 르. 는. 건. 크. 크. 오. 그. 래. 내. 소. 고. 한. 연. 구. 를. 위. 해. 물. 을. 받. 치. 러. 온. 거. 구. 나. 크. 크. 크. 마. 침. 내.

나의 연구가 세계에 알려지는 것인가. 자. 벽에서 내장까지 전부 흐들흐들하게 녹여 주지. 크크 용해액안에 살얼이가 모두 녹아드는 모습이 눈앞에 보이는구나!

문: 지, 지루아스? 도대체 어떻게 된 거죠?

지루아스: 크크크. 실험체가 뭘 날뛰나!

카록: 변했어...!

지루아스: 음... 그 진동음이 들린다. 나의 사랑스러운 헬렐취(ヘルゼルク)여. 기다리고 있어라. 곧바로 나가 줄 하하는 로카(ロカ)를 대접해줄테니...

카록: 원가... 지금의 지루아스는 다른 사람 같아. 어...? 악병(藥病)이 떨어져 있어

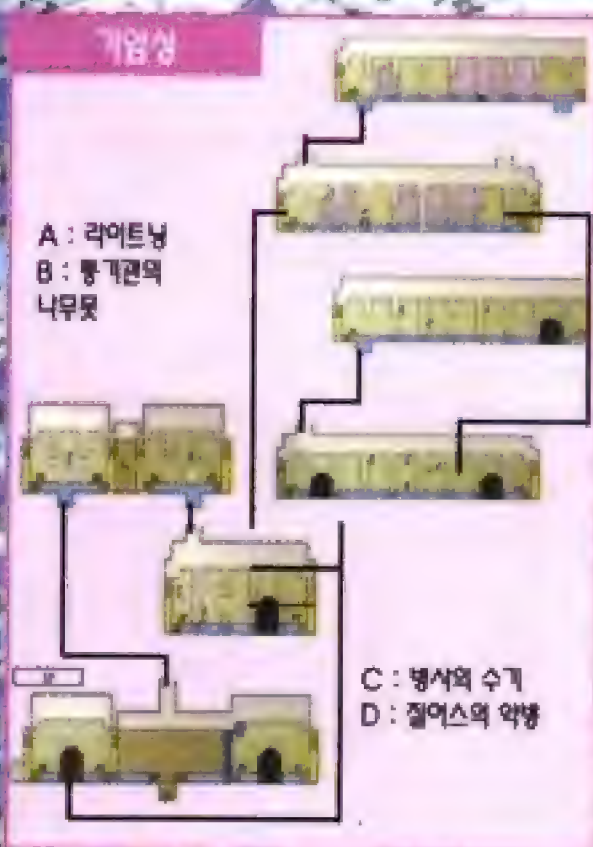
문: 용해액? 지루아스의 연구일기에 써져 있었던 세포를 파괴하는 약인가. **카록:** 「너희들을 녹인다」라고 이야기했지. 문. 우선 넣어 줘!

지루아스를 따라가면 기암성이 나



지루아스???

오고 카록은 방금 본 지루아스를 이상하게 생각하면 우선 마을로 돌아가 보자고 한다. 용과 카록은 골짜기 지루아스의 연구실로 간다.



지루아스의 지하실(지루아스의地下室)

아시아: 문!

문: 아 라루미...

아시아: 문. 어딜 갔다 오는 거죠? 라루미가 건강해져서 곧바로 여기에 온 것인데.

라루미: 괜찮아. 뭐 별로 대단한 사실도 아닌데... 그런데 어째서 나의 일을 걱정하지 않은 거야!

문: 여기에 처음 왔을 때는 지루아스가 없었어. 그래서 다른 곳을 찾으려. 그런데. 지금 병실 기암성에서 만났는데. 전혀 다른 사람이었어.

라루미: 흠. 그렇게 생실하게 들려 대도 할 것지만. 지루아스라면 꼭 여기에 있었어. 봐 봐. 저기에!

문: 어... 지, 지루아스? 어떻게 지루아스가 여기에?

지루아스: 오. 잘 지내 덕분에 라루미가 살아났어. 고맙군 그래.

문: 아니에요. 지루아스의 종화제가 없었더라면 구할 수 없었어요. 게다가 제가 위험할 때에도 당신 덕분에 지루아스가 없었더라면 구하지도 못했을 거예요. 근데... 지루아스. 알려주세요. 기암성에 왔던 사람도... 용암동굴에서 라루미를 구해 줬던 것도 지루아스 당신이예요?

지루아스: 그래. 기암성의 있던 사람은 또 다른 나라. 그리고 용암동굴에 있던 사람은 바로 나라.

라루미: 뭐!? 도대체 무슨 말을?

지루아스: 그건... 나의 나라 마을. 그리고 나의 자신이야. 난 마력이라고 하는 힘에 지배당하는 거야. 그건 어드넷. 나의 내 안에서조차 버릴 것이 되버린 거야.

라루미: 에 무슨 말을 하시는 거예요? 지루아스가 두명 있다나...? 뭐예요. 그런 농담 같은 말은.

지루아스: 믿지 못하는 것도 당연해... 하지만. 그건 사실이야.

라루미: 미친 꿈...?! 아. 난 꿈을 꾸고 있는 건가? 도대체 뭐야?

아시아: 저도 잘 모르겠어요. 꼭 우람들이 꿈이라도 보고 있는 기분이에요. 라루미. 좀 쉬어요.

라루미: 그렇게 하지.

지루아스: 착한 아이. 라루미는 무었인지 모르는군. 문. 자네는 나의 연구일기를 읽었지? 그리고 기암성에서. 악병을 손에 넣었어.

문: 어떻게... 악병을 손에 넣을 것을?

지루아스: 그것에 관해서는 뒤에 반드시 이야기하지. 우선은 그 악병을 출젠가? 용해액을 만들기 위해 필요한

거야. 용해액이란건 「유화제」를 없애기 위해 반드시 필요한 것. 그래. 자네를 여기에 부른 것도 그것 위해서였어.

지루아스에게 악병을 준다.

지루아스: 다음은 「유화제1산(유화제1酸)」이란 것이 없으면 용해액을 만들 수 없어.

문: 지루아스. 어떻게 악병을 제거하고 온 것을 알고 있죠?

지루아스: 그건 자네가 기암성에서 만난 지루아스도 나 자신이기 때문이지. 그리고 나의 실험에 그 농도 감항을 공유했고 있어서. 나 자신이 분리된 한쪽이어서.

문: 도대체 무슨 말이죠? 사람이 나뉘다... 라는 것이 정말 일어난 것입니까...?

지루아스: 인체의 분리는 정말로 일어난 것이다. 옛이야기에서도 잘 쓰여져 있지 않느냐? 그건 단지 미신도 이야기만도 아닌 진실이야. 사람이란 건 악과 선을 같이 지니고 있어. 태어날 때부터 악과 선을 다 지니고 있지. 하지만 한쪽으로 치우치지는 않아. 사람은 그 균형이 맞 추어져 있어. 마치 시소처럼.

문: 만약... 시소가 균형을 잃게 되면 어떻게 되는 거죠?

지루아스: 과열이야! 극한의 전과 악이 커지게 되면 선과 악을 한 개의 인체 안에 존재하지 못하게 되. 그래. 한개의 인간이 되지 않고 개개의 정신이 독립을 시작해 버리지. 완전한 악과 완전한 선이라고 하는 존재의 두 개로 분리되... 그것이 나라.

문: 그렇다면 기암성에서 만난 건 악의 지루아스...?

지루아스: 그래. 녀석의 덕분에 희생자가 속출하고 있어. 내가 여기에 숨어 살고 있는 건 제국군의 추격으로부터 도망치기 위한 것이지만... 악한 고농은 그 나를 추격하는 제국군의 병사를 잡아 인체개조를 했어. 문. 자네도 몇 마리 만났지? 괴물들을.

문: 그렇군요. 역시 크셨었군요.

지루아스: 그래... 사람에게 살을 빼앗는 건 그런 말도 안되는 짓을. 그리고 지금은 궁극의 마도생명체를 완성시키려 하고 있어. 어떻게 해서든지 완성을 막지 않으면! 완성된다면 이 세계에는 누구도 살아남지 못해.

문: 그 마도생명체의 완성을 막아하

려면 어떻게...?

지루아스: 우선은 세포를 녹여. 체내에 침입하지 않으면 안돼. 그 때문에 용해제(溶液劑)를 만드는 거야. 하지만 원가적 악병이 떨어졌어. 문. 자네가 「유화제1산(유화제1酸)」이란걸 가져다 줄 건가?



유화제는 빙하층에 아이템을 때는 곳에서 살 수 있으나 사서 지루아스에게 가져다주자. 지루아스에게 유화제를 가져다주면 만드는데 시간이 걸리므로 마을에 가서 있으라는 말을 한다. 다시 빙하층으로 들어가 아시아와 라루미에게 말을 건 후 지루아스에게 가자. 지루아스는 용해제를 세포가 약한 곳에 이용하여 구멍을 통해 마도생명체를 없애려고 한다. 그렇기 마도생명체를 없애려 다시 기암성으로

기암성 (寄岩城)

기암성에 도착한 문은 전에 기암성에 왔을 때 보았던 곳으로 들어간다.

마도생명체 근육층, 호흡기층, 내장층 (魔導生命體 筋肉層, 呼吸器層, 内臟層)



근육층에 들어간 룬. 세포조직이 약한 곳에 용해액을 쓰면 결이 열린다. 호흡기층과 내장층을 통해 마도 생명체와 전투를 싸이는 룬. 하지만 마도생명체에는 마도결계가 쳐져있어 공격이 통하지 않는다. 그 순간 지루아스의 음성이 들려 오는데.

지루아스 기다려 룬! 지금은 공격이 통하지 않아...! 없애려면 너석의 근원을

아시아 지루아스씨. 어떻게 된 거죠?

리루미 지루아스. 어떻게 된 거죠? 온대씨. 뭐가? 룬이 어떻게 됐어요?

지루아스 지금 나의 악의 분신이 만들어 낸 괴물이 룬을 죽이려고 한다. 내가 상황을 보고 느끼고 있는데.

리루미 뭐라고요? 어떻게 그걸 말죠?

지루아스 ... 말한 대로 너석은 나의 분신이기 때문이야.

리루미 실마. 룬이. 죽는 건...

지루아스 ... 현존하는 힘을 가진 괴물이야... 그 이름은 마도생명체(魔導生命體)...

아시아 마도생명체...?

지루아스 마도와 힘으로 생체와 활동하는 생명체야. 내 연구의 기다란 성과.

리루미 ... 왜. 그런걸 만들었어요...! 어떻게 할 수 없어요?!

지루아스 지금은 절대로 너석을 죽일 수 없다. 하지만 한가지 너석을 죽일 방법이 존재해. 100%의 생명체를 만드는 건 아무리 나라에도 불가능해. 그대 너석을 움직이는 차를 죽인다면 너석은 힘을 잃게 되... 죽 선과 악이 분할된 나를 죽이는 거야!

아시아 그. 그런. 지루아스씨.

지루아스 이렇게 된 건 모두 내 책임이야. 각각의 인격은 분리되었지만 육체의 운명을 공유한 것. 한쪽이 죽는다면 다른 한쪽도 죽게 되. 룬이 돌아오지 않는다면 이 세계의 미래는 어두워져...! 이제 더 이상 시간이 없어. 사사로운 정은 끊고, 적이라 생각하고, 쫓아라!

아시아 그런것은 할 수 없어요.

리루미 ... 지루아스. 알겠어요.

아시아 당신은 다가. 지루아스와 닮은 이씨.

아시아 리루미. 실마?

리루미 아시아. 당신. 자정의 사명을 잊었어? 이렇게 되면 모두가 죽게되

는거야. 할 수 없어. 나의 운명이라면 받아들여야지.

아시아 ... 그런 일!! 안돼요. 안돼!

리루미 아시아. 알아줘. 룬과 당신이 없으면 세계는 살아나지 못해.

아시아 ... 안되요! 룬이. 룬이. 방법이 있을지도...!

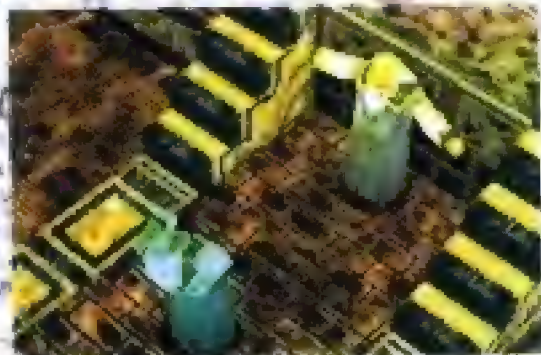
지루아스 ... 또 한가지. 방법이 없는 건 아니야. 그건 다에게 있어서 죽음보다 힘든 일.

리루미 ... 죽음보다 힘든 일...?

지루아스 사람에 있어서 인격이 무너져 버리게 된다는 건 살아간다고 하는게. 하지만 나의 자존심을 버린다면. 모두를 구하게 되는구나. 할 수 없군. 룬은 여기서 기다려라 걱정 마라 누구도 죽지 않아. 뛰는 룬차례야.

리루미 지루아스...

룬을 구하기 위해 지루아스는 분리된 2개의 선과 악의 자신을 원래대로 되돌리며 자신의 연구가 허망함을 깨닫는다. 이제 마도생명체의 결계가 풀리고 룬은 마도생명체를 쓰러트릴 수 있게 된다. 마도생명체의 공격은 촉수를 땅으로 넣어 지면에서 공격하는 것과 촉수로 그냥 공격하는 것이었는데 이것은 막고 적의 아메바 같은 것이 달라붙으면 스피드가 느려지지만 잠근전을 하면 이길 수 있다. 리의 촉수를 땅에 넣어 방어막을 형성하면 멀리 떨어져 있다가 방어하는 촉수가 사라지면 잠근에서 공격하자. 역시 방어가 기본이다.



그의 행위로...

룬 ... 뭐지? 이런 곳에 현자가 떨어져 있네.

지루아스가 메모: 룬. 너의 승리를 믿고. 이것을 써 줄게야. 왜 그런걸 만들었는지 설명을 하지 않을 수 없구나. 몇 개의 발명. 연구를 해서 그중에 무언가가 있다는 걸 느꼈다. 그런 인간은 반드시 죽게 되는 불완전한 것이라.는 거다. 그래서 완전한 인체를 만들어 고 수년을 들여 연구를 했다. 지금 생각한다면 그건 생물을 창조하는 건 신에

게 거역하는 작업이었다. 생명체의 3호가 만들어졌을 때. 너의 인격은 사라지기 시작했다. ... 신을 목표로 목숨도 아무것도 생각하지 않은 자약한 정신과 삼라만상을 믿는 올바른 마음의 정달. 인체내부의 선과 악의 전쟁은 육체를 갉아먹었고 결국에는 정신이상을 가져왔다. 그리고 인체가 분리된 건 시간이 흘러 두명의 감성을 완전히 공유할 수 있게 되었다. 그 마도생명체가 그렇게까지 악하게 될 줄은. 룬. 고맙다. 이제 딱히 큰 대로는. 그리고 이제 두 번 다시 너희들 앞에 모습을 보일 수가 없구나. ... 아쉽게 생각하지 말아라. 그리고 되는대로 나의 일은 빨리 잊도록 해라. 최후의 대륙에 공개할 것을 커브도에게 모두 전해 놓았다. 리루미를 잘 부탁한다. 너희들 덕분에 좋은걸 깨달았다. 불완전하기 때문에 사람은 서로 돕는다는 걸.

카록 두 번 다시 돌아오지 않는다...? 생명체가 갑자기 밝혀진 것과 무슨 관계가 있는 건가. ... 룬. 지하실로 들어가 보자!

룬과 카록은 지루아스의 지하실로 향한다.

지루아스의 지하실(ジルーアスの地下室)

지하실에 도착한 룬. 하지만 지루아스의 모습은 보이지 않고... 룬은 아시아와 지루아스에 대한 이야기를 하고 도중에 리루미가 온다. 리루미 역시 지루아스를 찾으러 왔지만 지루아스는 이미 사라져 버린 것이다. 구대의 수리가 끝나려면 하루가 더 있어야 한다는 말을 듣고 셋은 밤을 지낸다. 다음날 기묘한가 와서 구대의 수리가 끝났다는 걸 알리고. 룬은 현자에 관한 정보를 얻기 위해 빔마을로 간다.

빔마을(ビムの町)

우선 빔마을에서는 도구점 위에 있는 녹색 옷의 남자와 이야기를 한다. 그는 케인츠에게 가보라고 하고.

케인츠의 관소(ケインツの關所)

룬은 검자대해 케인츠에게 물어 보지만 계속 무언가를 숨길 뿐이다. 다시 빔마을로 향하자.

빔마을(ビムの町)

케인츠에게서 아무 정보도 얻지 못한 룬. 먼저 촌장의 집밖에 있는 아이에게서 케인츠가 구대를 정비했다는 말을 전해 듣고 촌장에게 케인츠가 현자의 자손이라는 말을 듣는다. 다시 케인츠에게 가자.

케인츠의 관소(ケインツの關所)

마을사람들에게 모든 정보를 얻은 룬은 다시 케인츠에게 모든 정보를 하고 끝내 케인츠는 진실을 밝힌다. 그는 개국의 추격 때문에 현자의 자손이었다는 것을 숨긴 것이었다. 케인츠는 자세한 것은 모르고 기암성에 있는 정령의 태좌(精靈の台座)로 가서 현자갈토(カルト)의 사념을 찾으라고 한다. 룬은 기암성으로!



기암성으로 거모래는 케인츠

기암성(奇岩城)

케인츠의 말에 따라 기암성에 들어가는 룬에게 이상한 음성도 들리고 룬은 예전에 결계가 쳐져 있던 곳(세이브포인트 우측)으로 향한다. 그곳에 도착해서 태좌를 조사하면. 룬의 현자 갈토의 에피차가 나타나서 불의 정령의 시(火の精靈の詩)를 알려준다. 이제 아시아를 만나러. 지루아스의 지하실로 가자.

지루아스의 지하실(ジルーアスの地下室)

룬은 아시아에게 정령의 지를 전하고... 갈토의 이야기로는 불의 정령은 정령의 시를 대문 자적이 있는 사가 관소의 앞에서 정령에게 부탁을 하면 데려다 준다고 하였기에 아시아는 관소의 앞에서 불의 정령으로 가. 리루미를 찾았는지.



정령을 만나다

아시아는 대륙을 부상시키고, 룬의 앞에 기르도가 나타난다. 이제 남은 대륙은 아이나드뿐 하지만 기아나드는 제국의 요새이다. 기르도는 구대로 가자고 하지만 같은 대륙을 부상시키려면 에어림이 필요하기 때문에 에어림으로 간다고 말한다. 하지만 기르도는 기아나드는 이제까지의 대륙과 다른 제국의 요새란 것을 말하고 에어림에 인식이 되지 않아 갈 수 없을 뿐만 아니라 에어림이 공격이라도 받게 되면 두 번 다시 대륙을 부상시킬 수 없기 때문에 구대로 기아나드까지 가자고 한다. 결국 룬도 수공을 하고 룬은 에어림에 한 번 가 보기라도 한 후에 구대로 가겠다고 한다. 룬은 에어림으로.

에어림 (エアリム)

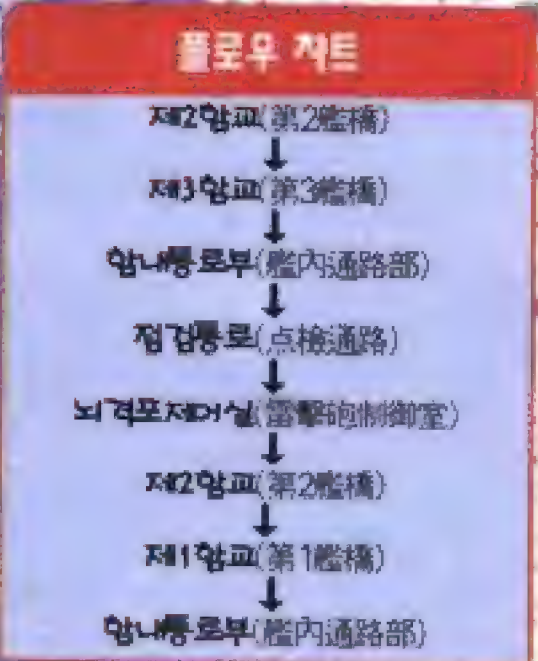
룬은 에어림에게 기아나드에 갈 수 있냐고 물어 보지만 에어림은 강한 열계 때문에 기아나드를 인식하지 못한다고 한다. 룬은 이곳에서 에어림을 기다리게 한 후에 나중에 에어림을 찾을 수 있냐고도 물어 보지만 역시 먼 거리에있는 룬을 인식하지 못할 가능성이 높다고 한다. 할 수 없이 룬은 구대를 따라오라고 에어림에게 명령을 하고 구대로 간다.

그 외의 것들

뒤의 밤의 마을에 와서 마을의 손장과 이야기하면 회부 아범(トキコト)도 도움을 얻을 수 있다.



구대 4층의 제어실



비공정 구데 (飛空艇ゲテ)

리루미: 근데 어째서 비행의 화산이 폭발한 거야...? 그 정도도 마을 사람들을 알지 못 하는데.

기르도: 벤젠아 갑자기 비행양공에 나타나서. 그리고 뇌격포를 화산에 쏘아.

리루미: 그럴 기르도는 비행양공을 향해. 중에 감시를 게을리한 거야? 도대체 뭐 한 거야.

기르도: 몰랐었어. 실마 벤젠이 하이드로스톤을 이용할 줄은.

리루미: 뭐라고!? 벤젠이 하이드로스톤을 이용했다니. 뭔가 함내의 분위기가 변했다고 생각했는데. 나한테 물어보는 것 같아.

기르도: 게다가 나타나서 빠르게 공격을 하는 타이밍... 그런 틀림없어.

리루미: 서, 실마. 그 그만해. 그렇지 않을 거야.

기르도: 뭐가 있었는지는 몰라. 다만, 벤젠에 자보는 수밖에 없어.

리루미: 왜 가려는 거야. 기아나드에...?

기르도: 아, 우리들이 굉장하지 않은다면 세계를 구할 수 없어서야.

리루미: 지금도 좋잖아. 세계를 구하지 않는다 해도 모두 이 배에 꼭 갇혀 있는다면. 오빠, 함장이 살아 있다면 언젠간 꼭 돌아와서.

기르도: 아니야. 리루미. 세계를 구하는 것이 진짜 목적이 아니야. 싸우는 것을 좋아할 뿐. 적이 강하면 강할수록 즐거워지는 거지... 후. 이번만은 죽을지 몰라도 도망치지 않아. 최고의 전장이 기다리고 있으니.

리루미: ...알겠어. 기르도가 도망치는 게 마음에 들지 않는다면 나도 싸우겠어. 나도 데스벳트의 일원이나. 기르도 전원이란도 하게 사워라도 해야지.

기르도: 그래. 사워실만큼 혼자 있을 수 있는 장소도 없으니. 이제 룬이 탈 테니 나도 함장실로 가겠어.

기아나드에 향하기 위해 구대에 단물일행. 우선 조종실에 가서 이야기를 하면 기르도가 아시아에게 와서 이야기를 건다. 아시아는 기르도의 이야기에 문장을 보면 무언가가 생각난다고 하는데. 룬은 구대를 돌아다니며 사람들과 이야기를 한 후 아시아에게 가면 리루미가 나타나 기아나드

에 거의 다 왔다고 하며 모두 조종실로 모이라고 한다. 기아나드가 가까워지고. 순간 벤젠이 나타나 구대를 공격한다. 기르도는 공격의 방법을 보고 함장의 방법을 느끼는데...



함장의 공격

기르도: 벤젠의 포격이 약해진 것 같아. 적 타격을 받았어. 짐과 랜에게 피탄계소(被弾箇所)의 응급 처리를 시켜 놓았지만 전격포를 정면으로 맞아서. 치. 화력이 떨어지는 구대로는 압도적으로 불리해. 이렇게 된다면 백병전을 하는 수밖에 없어.

리루미: 기르도. 이 훌륭한 슬슬 틀림없이 오빠가 지휘를 하고 있어.

아시아: 예! 그 사람은 우리편이지 않습니까?

리루미: 그런 사람이지. 오빠의 목적은 제국과 싸우는 것이 아니야. 제국의 힘을 이용해서 세계를 변화시키는 것 뿐. 하지만 이대로 함장과 우리들이 싸운다 해도 끝장이잖아.

기르도: 리루미. 미안하지만 우리들과 함께 행동하는걸 허락할 수 없다.

리루미: 뭐라고!?

기르도: 위험해. 그 대신 에어림에 후퇴한 후는 어떻게 해야하.

리루미: 기르도. 그 그럼.

기르도: ... 어디까지나 별개의 행동을 하는 거야. 거기에 함장의 문장을 알아내는 건 리루미만이.

리루미: 룬. 에어림으로 벤젠에 이동할 수 있지?

룬: 하지만. 리루미. 그건 위험해. 리루미 혼자만으로.

아시아: 저도 가겠어요. 함교에 걸은 한번 들어갔던 적이 있어서 알고 있어요.

리루미: 뭐야!? 함장들은 세계를 구하는 목적이 있어...! 나를 벤젠에 데려다 주고 에어림에서 기다리고 있어.

룬: 무슨 말을 하는 거야! 너희들이 없었다면 난 여기까지 오지도 못했을 거야. 기만히 기아나드를 보고 있는 건 할 수 없어...!

아시아: 저도 모두. 동료이니까.

리루미: 알겠어. 그 대신 아시아. 룬이 보고 있어. 난 혼자 행동할 테니.

기르도: 너희들 무리한 짓은 하지만.

리루미: 당신들도 죽으면 안돼.

기르도: 좋아. 에어림으로 가자.

이때 벤젠에서는 슬레이지가 통로로 내려가고 백병전의 준비를 갖추라고 명령한다. 통일행은 에어림을 통해 아시아가 있었던 옥방으로 향한다. 그리고 구대로 벤젠에 접근한다.

리루미: 아무도 없어. 크. 큰일이야. 역시 적어 함정. 빨리 가자.

룬: 리루미. 침착해! 등신 우리의 행동을 정하자. 아시아는 역시 이곳에서 기다리고 있어. 반드시 돌아올 테니. 리루미. 할 수 있는 대로 적을 끌어들이. 기르도의 호위를 부탁해.

리루미: 알겠어. 나중에 데크에서 합류해. 자 가지! ... 둘다 무사해!

아시아: 리루미! 조심해요. 룬. 내가 전에 보니까 적들은 달린 문을 열기 위해 ID카드(IDカード)라는걸 사용했던 것 같아요. 도움이 됐나요?

카복: 역시, 아시아! 아주 좋아.

룬: 고마워. 아시아. 자. 가자.

아시아: 무사의 돌아와주세요.



구대 4층 제어실

벤젠에 도착한 룬. 우선 제2함교(第2艦橋)에서 ID카드2(IDカード2)를 구한 후 제3함교로 가서 제3함교에서 ID카드1(IDカード1)을 얻은 후 함내통로부(艦内通路部)를 통해 동력기관실(動力機庫室)로 가서 양측에 컴퓨터에 ID카드를 이용하여 점검통로(点検通路)로 가는 문을 열자. 점검통로에서 1P를 늘리는 아이덴은 꼭 열고 함내통로부로 통하는 오른쪽 사다리로 올라가 새로운 갑옷도 입고 가자. 뇌격포제어실 도착한 룬은 뇌격포의 동력을 만전시키고... 함장 벤젠을 복귀 직전이 되게 된다. 슬레이지는 모든 병사들에게 퇴함을 명령하고 자신은 남겠다고 한다. 폭파가 시작되려고 하기 때문에 우선 아시아를 구하러 가야 한다. 아시아가 있는

방에 도착한 룬. 하지만 아시아는 기브도와 같이 간다는 메모를 남겨 놓고 순간 제1함교의 제어망이 끊어졌다는 방송이 나온다. 라루미가 그곳에 있을 거라는 생각이 든 룬은 제1함교로 향한다. 제1함교에 룬이 도착했을 때 부관과 병사는 슬레이저에게 공격을 하고 룬도 전투를 하게 된다. 하지만 적이 죽었을 때는 이미 슬레이저가 사라진 후였다. 이제 룬은 함내통로실을 통해 함유지점인 테크(テック)로 향한다. 함내통로부에 간 룬은 라루미의 목소리를 듣게 되고...

라루미 오빠... 겨우 만났네... 어째서, 어째서 오빠가 재국 측에서 우리들과 싸우지 않으면 안되는거지? 모르겠어... 모르겠어... 부탁이야, 이제 그만해...!

슬레이저 더 이상, 너의 얼굴을 보는 일은 없을 거라 생각했었어. 라루미, 난, 내가 할 수 있는 것, 이 파멸로 향하는 세계를 바꾸려고 했던 것이다... 이... 멸망하려는 세계의 흐름을... 바꾸려고... 재국을 죽여 번갯불로 요새를 동행해서 멸망하게 된다면... 머지않아 인류는 멸망하는 것도, 암흑의 시간이 오는 것도, 대자연이 세계를 되살려 줄 거라고... 하지만 그건 잘못된 거였어. 멸망에서는 멸망만이 생기지 않아... 나도 몇 번이나 똑같은 일을... 운명에 거역해서 잘못된 발버둥을 친 것 뿐이였어. 그래... 그 시간여리의... 나서는 원가 다른 사람이야. 그러나 그녀석이 그런...?

라루미 룬...? 그가, 어떻게 했어...?

슬레이저 룬인가. 이 세계의 흐름을 바꾸는 건 너식일지도 몰라. 난 다시 뒤에서 일을 해주겠어.

라루미 오빠! 어딜가는거야...!? 아 제 더 이상 혼자 있기는 싫어!

슬레이저 라루미, 나에게 뭔가 한 가지, 오빠다운 일을 해줘야지... 미안하다. 적어도 가이나드의 결계는 내 손으로 없앤다. 룬에게 전해 줘라. 이 멸망의 흐름을 끊어 인류를 구하라고...

라루미 오빠, 기다려. 나를 두고 가잖아.

슬레이저 번갯불은 이제 곧 떨어진다. 모두 빨리 탈출해라. 기브도가 살아 있다면 말해줘라. 꼭 죽지 말라고. 잘 있거라. 라루미.

라루미 오빠! 열어 줘! 제발!! 오빠!



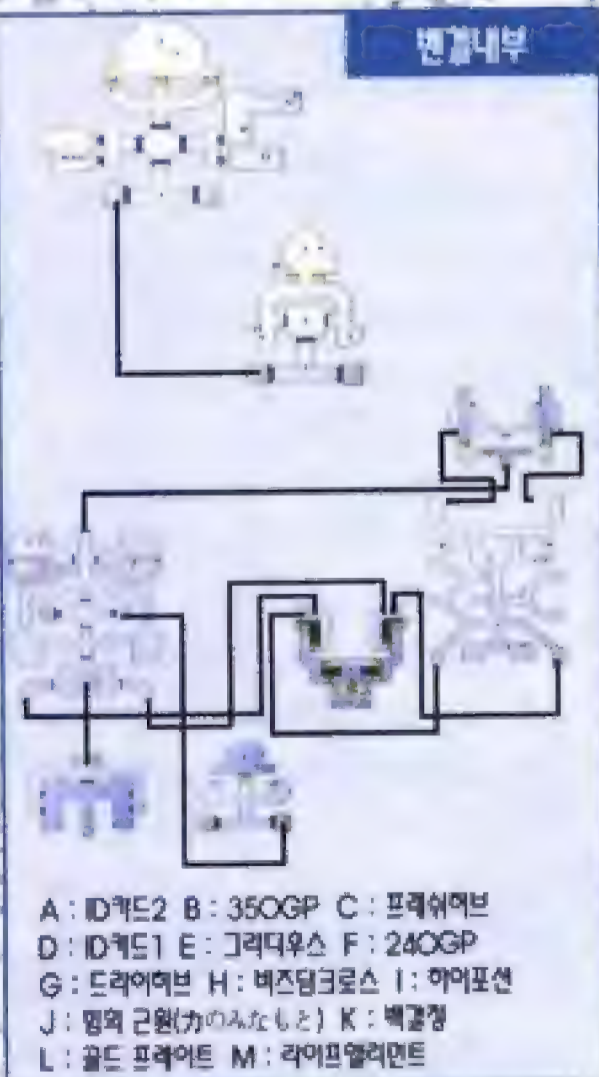
슬레이저의 마지막...

슬레이저는 번갯불 폭파사파 결계를 풀러 어딘가로 사라지고... 룬, 라루미, 아시아 그리고 기브도는 모두 에어림으로 돌아간다. 슬레이저의 희생으로 가이나드의 결계는 풀리게 되고, 일행은 모두 가이나드로 향하기로 한다. 하지만 가이나드는 재국의 요새가 존재하고 있기 때문에 부상을 시킨다고 하여도 재국의 요새도 부상되기 때문에 무슨 수단을 쓰지 않으면 안된다는 이야기가 기브도가 한다. 결국 우선 세국의 손이 닿지 않는 델타니아(デルタニア)라는 마을에 가서 재국의 약점이라도 알아보자는 라루미의 말에 따라 에어림으로 델타니아로 향한다.



슬레이저의 희생으로 델타니아를 찾는다

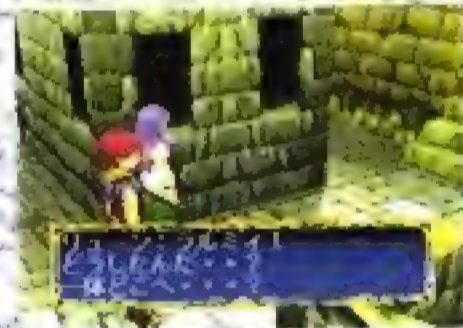
가이나드! O



가이나드대륙(ガイナード大陸)

델타니아 마을(デルタニア町)

일행이 도착한 델타니아의 마을. 그곳은 공허한 마을로 일행은 재국위승이 펼쳐지 않는다는 것에 대해 이상함을 느끼고 라루미는 꼭 세계를 구해서 자신들을 위해 희생한 사람들에게 보답하겠다고 한다. 마을 안으로 들어가는 일행 그들에게 멀리서, 누군가가 속삭여온 듯한 어스름한 기운이 감돌고 카국이 룬에게 아시아와 라루미와 기브도의 상태가 이상하다고 한다. 그리고 룬과 카국을 제외한 일행은 모두들 무언가에 흡린 듯이 이상한 상태로 변해서 어디론가 달려간다. 룬은 어째서 자신과 카국은 번갯불을 생각하고 카국이 자신은 정령수(精霊数)이고 룬은 델타가 보호해 줘서 그런 것 같다는 말을 한다. 룬은 이 상태라면 모든 것이 끝장나기 때문에 무슨 수를 써야겠다고 하며 우선 마을의 상태를 보자고 한다. 룬은 마을 북쪽에 있는 정령의 신전으로 간다.



정령의 신전

카국 아?? 왜, 왜 이런 곳에 루피스(ルピス)님이...? (10000)

룬 카국! 어떻게 된거야?

??? 놀랄 것은 없습니다. 저의 이름은 청령수 루피스 지금은 사정이 있어 어 작은 자의 몸은 빌리지 않는다면 할 수가 없습니다. 결계의 환혹(幻惑)을 받지 않은 자... 즉, 네개의 보주를 가진 자여, 당신이 오기를 기다렸습니다. 마도제국군의 손으로부터 이 정령계(精霊界)의 성지를 지키기 위해 땅의 현자레이젤(地の賢者(レィゼル)의 이름으로 말하노니 대지의 정령의 힘을 빌어, 이 델타니아의 땅에 환혹의 결계가 만들어 진 것입니다. 침입자의 심리적 착구를 현령으로 가득 채워 목적을 잃어버리게 하여 침략 행위를 방해하는 것... 의지가 강한 자도 죽게 됩니다.

룬 뭐라고!? 그럼 모두 어떻게 되는 거야?

루피스 환혹을 풀리지 않으면 결국 죽음을 맞이하게 됩니다.

룬 그런! 부탁해! 이 결계를 풀어줘! 우리들은 침략자가 아니야!

루피스 그렇게 해 드릴 수는 없습니다. 현자와의 규약을 쌍방의 동의 없이 깨버리는 것은 금지되어 있습니다. 게다가 현자 레이젤은 제국군에 의해 붙잡혀 버린 몸입니다...

룬 하지만 이대로는 대륙을 구하는 방법을 몇지못하고, 모두 죽게 되...! 도대체 어떻게 하면 좋다고 이야기하는 거야...!?

루피스 네 개의 보주를 지닌 속명의 자가 이 땅에 있는 이상, 이 결계를 풀지 못하는 것은 아닙니다. 이 결계를 풀 수 있는 유일한 방법으로 정령계의 형형사사 옛날의 석판(レィシエの石板)에 비할 볼물, 땅, 이 4종족의 각각의 정령왕의 승인(承認印)을 받아 정령계에 존재하는 모든 것을 복종하게 한다면 그 명령의 우위성(優位性)에 의해 규약의 무효화가 가능하게 됩니다. 하지만 거기에는 봉인된 각 대륙의 유적, 정령의 유적의 최심층(最深層)에 있는, 정령왕의 모비인 태좌에서 승인을 받지 않으면 안됩니다. 그곳에 수만 가지의 엄청난 시련을 견뎌 내지 않으면 안될 겁니다. 당신은 네 개의 정령의 유적의 시련을 견뎌낼 수 있습니까?

룬 알겠어. 내가 아니라면 누가 우리를 구해 주겠어...

루피스 그럼 저기에 태좌앞에 서주십시오...

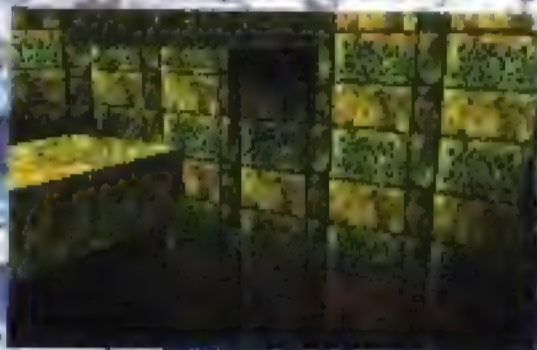
룬 이게, 옛날의 석판인가.

아제 룬은 석판을 손에 넣고 각대지의 유적을 돌아다녀야 한다. 루피스는 먼저 가이나드에 있는 땅의 유적을 가라고 하며 마법(トランスレート)을 원으로 같이 열린다는 말을 한다. 그런 말을 땅의 정령의 유적으로 에어림을 이용하여 이동한다. 이곳의 땅에 살식된 보물과 방패를 조사하면 새로운 무기(ウェポン)와 방패(シールド)를 얻을 수 있고 루피스 앞에 있는 오른쪽 선방울, 조사하면 지하실을 발견해 여러 가지 아이템을 얻을 수 있다.

땅의 정령의 유적(地の精霊の遺跡)

유적에 도착한 룬, 우선 어머니의

남 북측(南 北)에 가서 트랜스레이트 마법을 얻은 후 어머니지의 탐 지하4층으로 간다. 그곳에는 태좌가 있고, 트랜스레이트마법을 써서 그것을 워으면 땅의 정령의 유적이 나올 수 있게 된다. 땅의 정령의 유적은 아버지의 탐 지하 2층의 동쪽에 있으나 그곳으로 향하자, 또한 아버지의 탐 지하 2층의 남측에는 무기가 있으니 꼭 얻기: 정령의 유적 지하 4층에 도착하면 정령왕의 부하가 있고 계속 가려면 지팡이 싸워야 한다고 한다. 여기서 지팡이 싸우겠다고 하고 지팡이를 이기고 정령왕의 문에 가서 옛날의 석판을 사용하면 승인을 받을 수 있다.



익모르는 아버지의 탐

정령왕의 부하: 인도된 자여, 대대로 내려져오는 우리들의 왕의 기억을 당신에게 전합니다.

정령의 왕: 우리들 정령은 무엇을 위해 대자연으로부터 삶을 받고 사는지인가. 인류는 무슨 까닭에 서로 다투며 자기 욕망을 채우려 하는가. 마왕은 이 세계의 통치자인가. 아니면 파괴자인가. 인류는 자신들의 업으로 어머니의 대지를 잃고, 탁월했던 마모의 기술도, 굽단의 정령의 비법도 대부분이 바다 속으로 사라졌다. 간신히 정령을 숭배하는 현자들의 힘으로 인류는 멸망을 막았지만 그 길 우리들, 지수화풍(地水火風) 네종족 정령왕의 옥슬과 바꾼 것이다. 이 세계의 종말의 운명을 함께 하는 것을 굽다 서까지도 대륙의 무상에 손을 빌려준 건, 인류가 정신을 차려 이 세계에 다시 부활의 시간이 올 것을 믿어서였다. 하지만 최후마왕의 계략에 의해 이 세계는 완전한 멸망을 막는 부활의 아망은 끊어져 버렸다. ...그건 옛날 전설의 마왕젤그(マールゲグ)가 한 패권을 위한 칙타이 아닌 인류의 욕망을 이용해 자연계의 질서를 파괴하려는 것이었다. 하지만 무슨 까닭에 최후마왕은 멸망의 세계를 만들어 내는 것을 바란 것인가. 나라도 사람도 아무것도 없어져 버린 세계를, 마나면 이 세계에 뭔가 다른 목적에 있는 것

인가... 단지 한가지 말할 것은... 마도계 국군에 최후마왕이 존재하는 한, 이 세계가 다시 살아나는 일은 없다.



땅의 정령왕의 기억

이제 정령왕의 부하와 이야기하면 대륙에서 새로운 힘이 느껴지고 순조하게 되면 공력마법(グラッドボム)이 생긴다. 그리고 단생의 운(運)이 좋아오르면 가면 이상한 음침이 돌아온다.

??? 이 곳은 어머니의 탄생의 장소. 각 태극에 에너지를 불어넣어서, 애아림은 향해 불능에 빠져 있다. 어머니의 주인이 아니고서는 이 곳에 묻힌 혼을 해방시켜 다시 힘을 불어 넣을 수 없다. 나가 그 마음을 가진지 어떤지, 주인이 자격이 있는지, 우리들 이 곳에 묻혀 있는 혼이 너의 마음에 묻겠다. 3개의 기둥을 조사해라.

가장 위에 있는 기둥을 먼저 조사하고 다음에 왼쪽 기둥, 그리고 마지막으로 오른쪽 기둥을 조사하면 어머니의 영력이 다시 모여서 다시 할 수 있게 된다. 이제 나머지 세 태극의 정령의 유적으로 가서 승인을 받아 오면 된다(순서는 상관없다. 꼭 자는 불, 물, 바람의 순서대로 승인을 받았다).

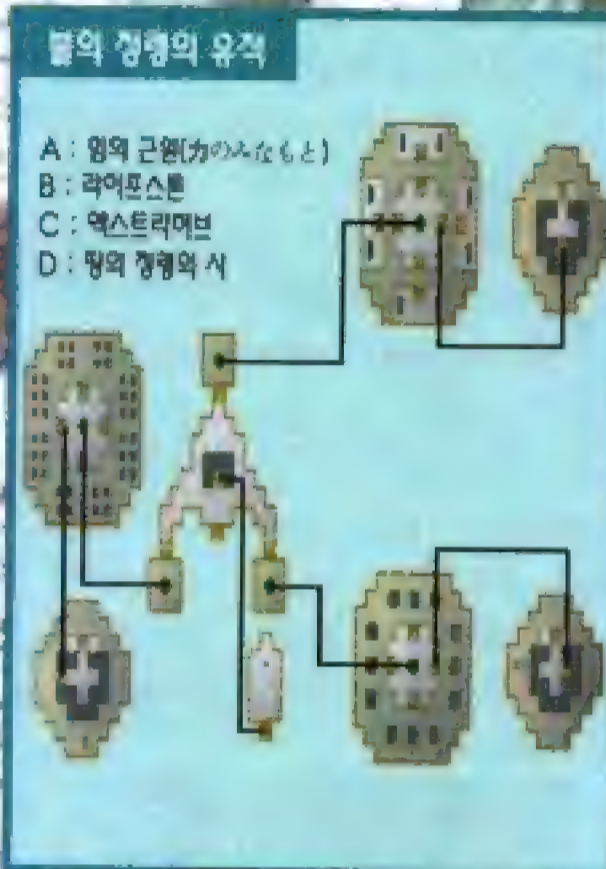


- A : 트랜스레이트
- B : 에크브레이크
- C : 힘의 근원 (力のみなもと)
- D : 그랜드볼

불의 정령의 유적(火の精靈の遺跡)

두 번째 승인 받으면 불의 정령의

유적이 흐릿한 숲, 이곳의 4개의 마법진은 사방의 방과 연관이 있는데 우선 이번진에 들어가 적을 죽일 후 같은 방의 방에 들어가 주 나라 적을 죽이면 그 마법진을 사라지게 된다. 네 개의 마법진을 없애면 중앙에 워프존이 생기며 봉과 마왕계 되고 2번째 승인을 받을 수 있게 된다. 또 새로운 방(エアルバリア)도 얻게 된다.



- A : 힘의 근원(力のみなもと)
- B : 라이드스톤
- C : 엑스트리머브
- D : 땅의 정령의식

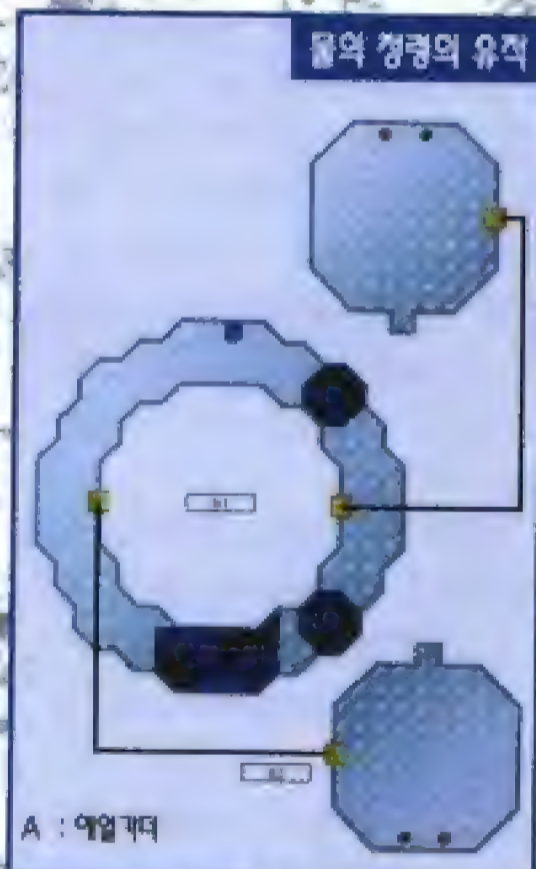
정령왕의 부하: 인도된 자여, 대대로 내려져오는 우리들의 왕의 기억을 당신에게 전합니다.

정령왕의 왕: 옛부터 세계를 정복하기 위해 후임으로, 질투 사이에 전세계를 정복해 수중에 넣은 후, 갑자기 이 세계에서 없어진 전설의 마왕젤그 하지만 그때부터 젤그가 만든 새로운 질서로 인간계와 정령계는 역사를 새기기 시작했다. 젤그는 게다가 인류와 동일의 세계에 존재했던 정령군을 속성까지 나누어 다른 시공에 봉안하여 모두 네 개의 정령세계를 만들어, 왕을 내세워 독립시키는 것으로 인류가 자연계의 힘을 정령을 통해 자기들이 조작할 수 없게 제한하였다. 그리고 이 세상에 존재하는 마법을 인류가 만들어 낸 마도의 기술과 자연의 힘이 만들어 낸 정령의 힘으로, 나누어 다른 계층의 마법자들(魔法陣士)을 합치도록 할 수 없게 하여 마법력의 속조와 열량균형이 이루어졌다. 젤그의 잔인했던 통제에 의해 그 후 인류의 무익한 투쟁행위는 억눌러지고 세계는 안정되어 평화의 반영이 주어졌다. 하지만, 역시 인류는 두려운 종족이었다. 긴 수년을 지내오 마

도의 힘은 지상의 모두 상실라 없앨 정도로 진화를 했다. 또 정령계를 기안하여, 이 자연의 힘을 제한해 손에 넣을 수 있는 기술을 획득할 정도로 이르렀다. 그리고 세계에 다시 마왕이 후임했다. 하지만, 그간 젤그가 아니었다. 그런 이 세계를 열망하기 위해 나타났다. 최후마왕이라 부르는 존재... 인류의 어리석은 행위로 세계를 파멸로 인도하는 어둠까지 짝이없는 자. 그 정체와 진정한 목적은...

물의 정령의 유적(水の精靈の遺跡)

그런 이제 물의 정령의 유적으로 땅의 정령의 유적에서 승인을 받은 후 물의 정령의 유적에 도착한 후, 이 유적의 시키는 그림을 그리면 된다. 우선 첫 번째 지하 1층에 도착했을 때는 석판을 읽은 후 60초동안 세계방향으로 벨트를 한바퀴 돌면 된다. 두 번째로 이곳에 올 때는 석판을 읽은 후 반시계방향으로 벨트를 돌아 석판을 다시 읽으면 수동관의 전투를 가지게 되고 3번째 승인을 받는다. 또, 새로운 방(エアルガタ)도 얻게 된다.



- A : 열의 벽

정령왕의 부하: 인도된 자여, 대대로 내려져오는 우리들의 왕의 기억을 당신에게 전합니다.

정령의 왕: 다시 사람도, 정령도, 같은 세계에 있어 천만에 침들었던 혼돈의 시대 허탈의 마왕, 후임한 그와 이들을 젤그. 그는 두려운 마력을 조직하여 궁중에 띄운 궁전을 점령하고, 그와 위하에 있는 마물의 군단으로 눈썹간에 세계를 정복하여 무수한 나라를 공격하여 열

왕시켰다. 최후에 남은 왕국에 있어서는 마왕군의 힘을 겁내는 자의 반란으로서 내뿜을 불기시켰다. 주변의 사람들은 왕족을 함정에 빠뜨려 처형시켜 새로운 왕 켈그를 맞아 공로자가 되려고 했다. 하지만 그 행위에 켈그는 노여워하여 그 왕국을 최대의 마법을 이용하여 일순간에 지상으로부터 소멸시켰다. 초토화된 왕국에 단 한사람이 살아 있었는데, 처형 직전이었다던 왕녀 에루에사(王女エルクエサ)였다. 그것이 켈그의 의자 땀인지, 왕녀가 마법을 물리친 건지, 진실을 아는 자는 단 한사람도 없다.

이제 바람의 정령의 유적으로

바람의 정령의 유적(風の精霊の遺跡)

마지막 바람의 정령의 유적으로 도착한 곳은, 지하 1층에 가면 6개의 마법진과 석판이 있다. 석판에는 여기에 다섯 개의 힌트와 있다. 녹음이 짙은 경계에 푸른 풀이 가득 참 때 땅은 붉게 물든다. 그라고 그 지면에 태양이 떠오른다. 고개 있고 석벽이 알려준 대로 녹-파-하-할-스 색깔의 마법진을 순서대로 실행하면 풍풍과 전무를 하고 정령왕의 승인을 받게 된다. 또한 무키노(ムキノ)도 얻게 된다. 이제 가어나드로 향하자.

정령왕의 부하-인도된 자여, 대대로 물려 내려오는 무리들의 왕의 기억을 당신께 전합니다.

정령왕 그자, 깊은 어둠을 감싸고 용신의 비바람과 자신의 번개를 쏘는 그자가 갑자기 나타났다. 이름은 켈그 자신을 이 세계의 지배자라고 선언했다. 사람들은 그를 마왕이라 불렀다. 얼음장같은 마음을 지니고 강력한 마력과 막대한 마력의 군단을 거느리고 이 세계를 수중에 넣은 엄청난 침략을 시작했다. 저항하는 자는 죽여 버리고 나라는 해소를 물문하고 멸망했다. 켈그는 대항세력을 없애기 위해 인류를 탄생시킨 마법의 기를 모두 빼앗아 전승을 없애고 다시 인간 이외의 지성을 가진 종족을 네 개의 속설로 나누어 힘을 분할하게 되는 차원에 봉인했. 지만 우리들, 싸움을 좋아하는 정령의 종족에 의해 안전한 세계가 만들어졌다.

이들 정령계는 인간계와 밀접한 관계에 있었던 것도 직접적인 교류가 아닌 서로가 자연의 은혜를 받은 것으로 평화는 지속되었다. 적어도 그 무사무사한 전황이 일어나기 전까지는.

켈타니아마을(ケルタニアの町)

모든 승만을 받아 켈타니아로 돌아온 환은 석판을 제자리에 올려놓고 루피스에게 결계를 풀어 달라고 한다. 하지만 루피스는 한가지 조건이 더 있다며 자신이 부활해야 결계를 풀 수 있다고 한다. 부활을 위해서는 정령수의 힘이 필요하다며 카국의 정령을 이용해야 한다고 한다. 이제 카국의 정령은 루피스와 같이 공유하게 되고 일행은 모두 제정신으로 돌아오게 된다. 결계가 풀어진 여상 제정신의 손이 다닐 것을 걱정하는 루피스는 빨리 일행과 같이 결계의 준비를 하여 이곳으로 다시 올라오는 말을 한다. 환은 일행을 찾으리 마을로 간다. 마을에 나온 환은 라루마을 만나고 라루미는 카국이 사라졌다는 말을 듣고 혼자있세 해탈라고 한다. 이를 아시아에게 가서, 아시아는 들을 못 알아듣는다. 환은 밖으로 나오면 기브모가 기다리고 있다.

기브모 환

환 기브모, 괜찮아! 모두 환상의 결과 때문에 환상을 보았었어!

기브모 그랬었군. 하지만, 결계가 풀리지 않는 게 좋을지도 모르겠어. 환, 난 이제 너와 같이 행동하지 않겠다.

환 에?.. 어, 어째서..!

라루미 뭐라고?

기브모 그건 진실을 확인할 때까지 말할 수 없다. 그리고 그걸 알거 될 때는, 환, 너와 싸우고 있을지도 몰라.

라루미 뭐라고! 제 참신이야!?

기브모 제정신이야 차라리 미쳐버리는 게 낫을지도 몰라. 라루미는 아무 관계없어. 그럼 미안.

환 기, 기브모 기다려! 무슨 말이야?

라루미 기만이 내버려둬. 어쨌든 기브모의 변덕이야. 그런 거에 신경 쓰지 마. 근데 아시아는 괜찮아! 이 안이지?

라루미는 아시아가 이상한 것을 보고 현실을 환난한다면 어떡하자 가 바린다. 환은 라루미가 있는 정령왕 산란으로 가고 라루미를 위로해 준다. 라루미는 아시아에게 카보라고 하고 환은 아시아에게 다시 간다.

아시아 당신은 도대체 누구? 여기는 어디죠? 왕국은 어떻게 되었죠? 저를 돌려보내 주세요! 부탁이에요.

환 아시아, 어째서, 어떻게

명사 사, 실려줘! 어, 이 부구를 벗겨 줘! 그렇지 않으면 난, 난 또 제국에 끌려가게 되!

환 뭐지 명신은?

명사 이제 심어 제국군의 진민한 명령에 복종하는 걸!

환 후후후 이마 결계가 풀린 것 같군요. 어떻게 반역자의 처형이 가능하게 된 걸?

환 우, 누구(?!)? 설마, 제국의?

환 너희들의 목숨은 나의 손안에 있는 것도 당연. 후후, 기껏해봤자 짧은 목숨을 즐기는 것도 좋아. 어차피 죽음은 가까이 와 있다. 공포에 물든 최후를 보게 해주지. 아무래도 거기는 그 여자는 먼 옛날의 꿈속에 있었던 것 같군요. 그렇다면 정신을 차리게 해주죠. 옛날의 워터였던 마왕 켈그의 마법으로!

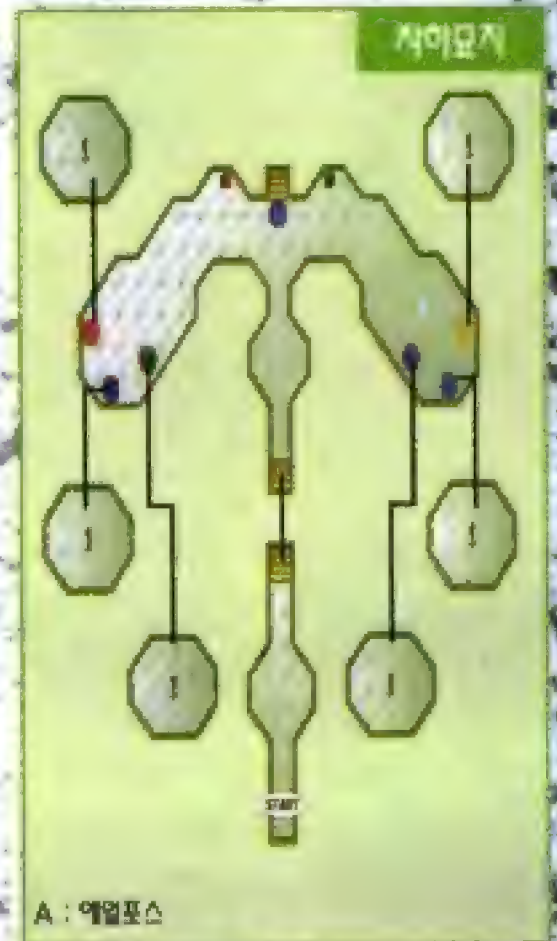
아시아, 켈그? 안되요. !꺼야아아악!! 안되요! 가, 가까이 오자 마세요..!

아시아는 계속 이상한 소리만 하게 되고 환은 루피스에게 간다. 루피스는 옛날에 이 마을은 묘지였다는 것을 알려주고 에아림을 통해 영원한 부장에 네르기를 풀어달라야 한다는 것을 알려준다. 그리고 땅의 원자의 사체를 얻으러 이 마을의 지하에 있는 묘지로 가라고 한다. 지하묘지는 마을에 중앙에 있는 가도를 조사하면 생긴다.

지하묘지(地下墓地)

지하묘지에 들어오게 된 환, 그 앞에 한 소녀가 나타난다. 소녀를 따라가면 우선 일반인의 묘지에 들어가게 된다. 일반인의 묘지에서는 6개의 묘를 찾아야 하는데 6개의 위치는 계속 바뀌기 때문에 자신의 묘지를 위해서 알아내야 한다. 6개의 메시지를 모두 읽으면 동쪽에 한 도파가 생기고 그 노파와 이야기하면 지하로 내려가는 문이 생긴다. 그곳에서 아이템을 얻은 후 제사 승려의 묘지로 향하자. 이곳에는 4개의 메시지를 읽어야 하는데 4개의 메시지는 각 4개 방향의 중앙의 묘에 있어 있다. 모두 읽으면 아까와 마찬가지로 지하로 통하는 길이 생기고 아이템을 얻은 후 북쪽에 있는 왕·귀족의 묘지로 향하자. 왕·귀족의 묘지에는 8개의 환이 있다. 이 환들 모두 조사하면 지하로 길이 생기고 또

아이템을 얻고 나오자 묘지에서 나오면 소녀가 기다리고 있고 자신의 엄마를 찾아 달라고 한다. 직접 찾지만 다시 한 번 모든 묘지에 가서 여자들과 이야기를 하고 나오면 소녀가 자신의 엄마를 찾았다고 알려 준다. 소녀의 엄마는 일반인의 묘지에 있는 노파다. 이 노파에게 소녀를 데려다 주면 중앙의 결계가 차려 있던 곳으로 들어갈 수 있게 되고 땅의 원자의 지하를 보게 된다. 땅의 원자는 대륙을 안전하게 부장시키기, 위해서는 제국의 황제의 중앙을 파괴시키는 동시에 부상의 시를 읊어야 한다고 말한다. 환은 우선 마을로 돌아가야겠다고 느껴 고개를 돌아온다.



켈타니아 마을(ケルタニアの町)

묘지를 나와 마을로 돌아온 환은 아시아에게 향하고 아시아가 있는 곳에는 라루미도 있었다. 아시아는 어머니 제정신으로 돌아온 상태로, 환은 자신이 요새를 파괴시키려 떠나겠다고 하며 라루미의 어머니를 되찾고 제국의 요새로 향한다.

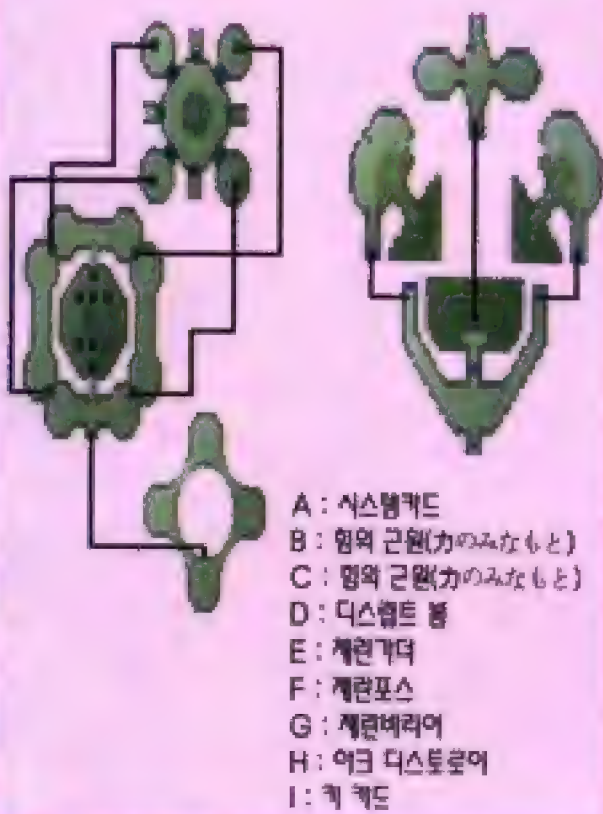


제국요새(帝國要塞)

제국의 요새에 도착한 환, A를 찾

쪽에 가면 길이 쓰러져 있고 자신은 땀
결에 쓰러져 있을 때 슬레이저가 구급장
으로 탈출했고 자신이 눈을 떴을 때는
슬레이저가 보이지 않았다고 한다. 질은
제국의 지도자 길체파에 대한 것을 알려
주고 그곳까지 가려면 시스템카드와 일
호가 필요하다는 것을 알리고 준다.

제국요새



이제 북쪽으로 가서 적을 죽이면 시스템
카드를 얻게 된다. 시스템카드를 얻게
보이는 컴퓨터에 넣고 진행한다. 이제
B룸에서 4명의 현자의 기억을 얻으면
자연적으로 요새의 중심부로 이동하게
된다. 우선 층X로 가서 층Y의 문을 열고
층Y로 가서 키카드와 패스워드를 얻
는다.

패스워드를 얻고 중앙으로 가면 기르
도와 라루미가 와 있고 기르도는 이제
정신을 차렸다는 말을 한다. 룬과 기르
도는 라루미를 남겨 두고 중심부로 침투
하지만 영전 시스템이 발동되고 전원이
꺼진다. 그 순간 기르도는 룬에게 라루
미를 엘라베이터로 보내고 오라는데, 룬
은 라루미를 보낸 후 다시 기르도에게
온다. 기르도는 인체에 전류가 흐른다는
말을 지루아츠에게 들으니까 룬을 중심
부로 보내줬다고 하며 자신의 몸을 희생
하여 전원을 복구시킨다.

이제 길체파와의 전투가 기다리고 있
다. 길체파의 공략법은 우선 달려가서
달려와 길체파의 방어를 뚫고 다음 공격하
고 다시 땀, 팔로르고 가고 또 달려가서 공
격. 이런 패턴으로 하면 잘 수 있을 것
이다.

벨타니아 마을(ベルタニアの町)

원저부의 도움으로 마을에 돌아오
게 된 룬. 루피스는 룬에게 마지막으
로 에아림을 극점으로 침수시켜 달라
는 부탁을 한다. 에아림은 기능을 잃
어 극점에 이동하기 위해서는 룬의
조종이 필요했다. 룬은 아시아와 라
루미에게 마지막을 모시고 벨타니아
를 빠져나온다. 룬의 모습이 보이지
않는 것에 대해 불안함을 느낌 라루
미와 아시아는 루피스에게, 가. 린의
사명을 알게 된다. 슬픔에 빠진 룬의
귀에, 카락의 음성이 들린다. 루피는
가. 잠들고 대신 카락의 목소리가 나타
나게 된 것이다. 카락의 말을 들은
아시아와 라루미는 룬을 쫓아간다.



가. 린이 돌아왔다!

이때 룬은 극점에 도착해 에아림
을 침수시키는 단계에 다다르게 된
다. 센터가 에아림을 부활시키고 에
아림은 룬을 구해서 그를 아시아와
라루미에게 보낸다. 이제 에아림은
극점으로 사라진다. 하지만 갑자기
언행의 눈앞에 어둠이 펼쳐지고 하늘
에 붉은 빛 속으로 빨려 들어가게 된
다.

마왕궁(魔王宮)

룬은 이상한 곳에 도착하게 되고 앞
으로 나갈 때마다 음성이 들려 온다.



마왕의 음성

룬: 바로스...? 그 목소리는 바로스죠?
바로스: 룬. 많이 성장했구나. 아이,
너도 수없는 시련으로 옛날보다 마음이
많아 성장했지만 이제부터 상상을 초
월할 위기에 직면하게 될 것이다. 하지
만 룬 버려면... 지금의 너라면 반드시
건너 갈 것이다. 잊는다. 나의 아들이...

룬: 세레라...?
세레라: 룬. 당신의 지금까지의 활

약. 정말로 대단했어요. 당신 덕분에 많은
사람들이 구제받아 다시 희망을 갖게
저도 제국군에게 존중받았던 착한 심태로
부터 정신을 차리게 될 수 있었던 것이지
요. 그리고 당신을 결국 이 세계를 초종하
는 악마의 손길로 파괴시켰어요. 종종 되
는 악마의 세계 거침없는 사행문의 비
음, 영원히 구해줄 수 없는 혼들. 이 세
계에 운명을 결정짓는 파멸의 요인을 오
두 없앤 지금. 거침없는 세계는 붕괴했어
요. 하늘도 바다도 대륙만이 아닌 사람들
의 모습도. 그리고 모든 룬의 탄생을 희
망 마의 실체가 드러나게 됐어요. 룬. 루
피세요. 이제 더 이상 뒤로 돌아갈 수 없
어요. 어때요. 지금까지의 진실을 꼭 믿어
내어. 우리들에게 밝은 미래를 주세요.

룬: 이 목소리는 지루아츠?
지루아츠: 룬. 이 세계를 구하기 위해
지금까지 잘해 주었다. 우리는 전생애 마
왕에 의해 무참히 살해되어 어 거침없는 세
계에 다시 태어나게 된 자들. 우리는 여기
에서 멸망의 시련을 몇 번이나 보아 룬이
절망에 빠지면 마왕에 떨어지게 되었다.
그것을 룬. 네가 희망을 찾아 구해 주었
다. 덕분에 환멸의 세계는 사라졌다. 해서.
진실의 세계는 소멸되지 않고 부활하려 하
고 있는 것이다. 하지만 그 전에 절대로 건
더 내지 않으면 인체는 시련이 있다. 그건
매우 잔혹한... 이해하기 힘든 것. 그
래. 심지어 해도 절망과 악에 마음이 미쳐
버린대라도 감당하기 힘든 것이지만. 자
네라면... 이 세계에서 수많은 고난을 이겨
낸 룬이라면 반드시 건더 내어 세계의 부
활을 실현시킬 수 있을 거다. 기대하고
있어.

룬: 기르도...?
기르도: 룬. 난 과거에 내가 어떤 사
람이었는지 정말로 모르는가? 난 전
생애 나와 싸웠었어. 결과는... 아니 생
각하고 싶지 않아. 왜 내가 이렇게 됐
는지. 그리고 이제 어떻게 해야 하는
지. 이제부터 알게 될 진실을 내가 어
떻게 받아들여 대처하게 될지. 우리들
은 단지 지켜볼 뿐이다. 중앙에 도착
한 룬은 아시아와 라루미를 만난다.
아시아와 룬은 웬장 낮설진 않은 곳
이라고 말을 하고 룬의 밤에 나타난
불쌍으로 모고 아시아는 잠시 이상해
졌다. 이때 갑자기 룬이 떨리고 언행
은 모두 한으로 들어간다. 그곳에 타
난 자는 바로 최후 마왕. 최후 마

왕은 자신이 만들어 낸 마지막 세계에
모든 것들이 개미대로 진행됐지만 대
륙을 구한 룬 때문에 이 세계의 모든
구명장들과 사람들의 혼이 어긋에 오
게 된 것이라고 설명한다. 이 세계를
창조한 것은 모두 센터에 의한 것이
고. 센터를 지닌 이는 파계로부터 설
대받은 자이고 이 세계가 소멸될 때
센터에 의해 복원된 것이 룬. 바로 룬
의 전생은 잘 고라는 이야기를 듣고 룬
그라는 말을 들은 아시아는 기로워한
다. 아시아의 전생은 바로 영녀. 영녀
아시아인 것이다. 슬레이저는 인간적
세계에서 룬의 센터를 빼앗아서 최후
마왕을 사치하려는 생각을 가졌다는
말을 하며 최후마왕을 공격해 최후마
왕의 센터와 자신의 몸은 연결시킨다.
그리고 자신을 죽여 최후마왕의 센터
를 부수라고 한다. 룬은 한쪽 슬레이
저를 죽여 최후마왕의 센터를 부수고
슬레이저의 혼까지 없애 버리지만 최
후마왕의 혼은 사라지지 않는다. 마왕
은. 라루미와 아시아의 혼을 가져가
요. 룬의 앞에는 이제 마지막 전투
만이 기다리고 있을 뿐이다.



최후마왕의 모습

우선 세이브를 하고 전진하자. 모두
4마리의 적어 기다리고 있다. 우선 4
마리를 모두 죽인 후 다시 세이브하
는 곳으로 돌아와서 세이브를 한 후
다시 전진하자. 갑자기 룬에게 켄그
의 목소리가 들려 오고 모든 것을 해
결하려면 자신이 사랑하는 사람의 혼
을 센터포스에 붙여넣어 같이 파괴시
켜지 않으면 안된다는 말을 한다. 하
지만 룬은 붙여넣어 같이 파괴된 혼
은 슬레이저와 마찬가지로 다리는 태
어날 수 없는 것인데, 결국 룬은 아
시아와 라루미 중 한 사람을 선택(선
택에 따라 엔딩이 변화한다)하고 마
왕 보스와 결전을 치르러 간다. 보
스는 생각보다 힘들지 않다. 보스의
에너지가 적어지면 열간 수정을 발사
해 룬을 움직이게 못하게 하고 에너
지를 흡수하는데 이 공결만 조심하면
쉽게 어길 수 있을 것이다...



파워클럽

우리 고3 형·누나들의 수능시험도 끝나고 이제는 본격적인 겨울로 들어가나 봅니다. 그리고 보니 12월에는 즐거운 행사(?)가 많군요. 즐거운 크리스마스예다가 방학까지... 무엇보다 현해를 잘 마무리한다는 생각을 가지고 알찬 내년 설계를 해야겠네요. 게이머들의 크리스마스 선물은 뭘까? 산타 할아버지가 폴스! 새틴 하나씩 먼저 동고 기면 좋겠지요? 아니면 PC 게임 태작으로만 왕창 한 보따리 준다면 좋겠는데... 라는 생각을 가진 유저가 많을 겁니다. 12월이니 만큼 태작도 많이 쏟아집니다. 스타크래프트나 삼국지 6, 삼국지 천명, 체디아나이트, 톨레이더 2, 케이크 2, 판타랏사, 포가튼사가, 프린세스메이커, 하드볼 6, 피파98등등 엄청나게요. 과연 여러분은 어떤 선택을 할지가 궁금하네요.

이번 달도 변함없이 지난달 보다 1.5배 가까운 열서가 도착을 했습니다. 파워클럽의 지력을 확인할 수 있었는데요. 계속 많은 응원 부탁드립니다.

To

게임 파워

● 게임파워의 페이지가 너무 적다. 따라서 가끔씩 게임의 소개보다는 공략 쪽으로 페이지를 많이 할애하는 것이 나올 것이다.

● 전체적으로 레이아웃이 적다 보니 공략 페이지도 적고 다른 PC전문지나 본지의 공략에 비해 너무 비교가 된다.

- 지면 때문인지 불라도 게임 공략이 1개밖에 없다는 것이 아쉽다. 한 개 정도는 더 공략해야 하지 않을까?
- 파워클럽의 치면이 너무 적습니다. 늘려 주세요.
- 너무 레이아웃이 좋아서 화가 난다.
- 조금만 더 문량이 많으면 안될까요? 조금만 더...
- 레이아웃은 아 정도가 적당하다. 이 신을 유지하라.
- 게임파워를 완전히 없애든지 아니면 페이지를 늘려 달라.
- 치면은 줄어들었지만 정말 '알맹이' 만 있네요.
- 레이아웃이 마음에 노력한 흔적이 보인다.
- 게임기 유저라 그렇게 관심은 없지만 페이지를 좀 더 늘렸으면 한다.
- 비디오 게임잡지에 PC정보가 있는 것은 좋지만 이것 때문에 비디오 게임 공략이 밀리는 것 같은 느낌이다.
- 페이지가 많이 줄었다. 더 줄어야 한다.
- 에반젤리온과 같은 게임은 상당히 바빠서 때문에 결정에 신중하도록 자세한 분석이 있었으면...
- 에반젤리온을 말한다. 코너가 가장 흥미 있었다. 이 내용을 읽고 (X)용을 바꾸어야 한다는 사실을 알았을 때 이 게임(에비)을 산 것을 후회했다.
- 역시 (에반젤리온)이나 (비디오 하지도)가 재미있었다.
- 축구게임과 경기 관람을 좋아하기 때문에 게임에 등장한 한국 축구 대표팀 붉은 악마의 기사가 좋았습니다. 피파98이나 NBA LIVE98 등의 새로운 스포츠 기사도 부탁합니다.
- 같은 모르지만 내 친구들이 게임파워를 보더니 매우 편하다고 했다. 모든 점...
- 헬피어, 디아블로의 번으로서 관심이 간다. 계속 연재하라.
- 전략 시뮬레이션 현재마크가 좋았다. 문화한에게 흥미를, 매니아에게 지식을...
- 삼국지 6에 대한 기사를 더 싶어 할라.
- 파워클럽이 의외로 재미있다.
- 현재 파랜드 택틱스 2 후반부를 진행중인데 가장 재미있었고, 도움이 되었다.
- 비록 조금밖에 나오지 않았지만 8월신 전설에 대해서 나온 것이 좋았다.
- 독자거리도 편지를 주고받을 수 있게 편방 코너를 신설하면... 어떨까? 몇 년 전에 있었던 거 같은데...
- 파랜드 택틱스 2에서 키보드의 키의 역할이 없다.
- 상당히 짜임새 있어졌다. 그러나 케이크 2 등 기대작 프리뷰가 부족한 느낌...
- 이번호 게임파워는 전체적으로 불만했다.
- 8월신 전설에 대해 궁금한 점이 많다. 기사를 더 싶어 주세요.
- 게임 태작에 관한 설명도 적어 주었으면 좋았을 텐데...
- 창간 기념호라 그런지 대부분 재미있다.
- 톨레이더 게임을 누구나 재미있게 할 수 있도록 한 게임강좌가 마음에 들었다.
- 뉴스도 의외로 재미있다.
- 게임 파워클럽이 언제나 재미있다.
- 너무 혼란스럽다. 뭐가 어떤 문제의 상용인지도 잘 모르겠다. 게임파워와 챔피언의 사이를 한 번에 풀릴 수 있도록 조처를 취해 주었으면 크기를 다르게 한다든지 또는 사이를 좀 벌린다든지...
- PC관으로도 바이오 하지도기 나온다는 사실이 흥미롭다.
- 게임기 유저라 별로 관심은 없지만 그 정도면 괜찮아 보인다.
- PC 금단의 비방 코너가 신설되었으면 합니다.
- 파워클럽에서의 독자들의 이기자기한 이야기가 상당히 재미있다.
- 히트 게임사트를 좀더 자세히 했으면 좋겠다.
- 내지 부록이 마음에 든다.
- 애플레이터! 애플레이터! 애플레이터 오오! 애플레이터 기사를 싶어 주세요.

From

게임 파워

역시 페이지가 문제이군요. 여러분의 입맛은 정말...? 책의 페이지가 너무 늘어나도...줄어들어도...이야기가 나오는군요.

그러나 책 전체 페이지에 관해서는 현재 늘리기 위해 노력 중이며 게임파워는 당분간 이 페이지를 유지할 것입니다. 작은 페이지 내에서 액티스(알맹이-?)만을 모아 여러분들에게 기사를 제공한다는 생각에서입니다. 따라서 게임챔프 본지나 PC챔프 등에 비해서 내용이 적은 것은 사실이지만 게임파워는 PS가 아닌 PC를 다루는 게임챔프의 한 기종이라고 생각하면 되겠지요.

그리고 '공략' 문제인데요. 게임의 공략 페이지가 적기 때문에 자세한 내용을 실지 못하는 것은 이해하시겠지요? 그러나 최대한 인기있는 게임에 한하여 공략을 실기 위해 노력하고 있습니다. 이번 달 공략인 「마법사가 되는 방법 2」는 다른 PC전문지에도 나가지 않은 파끈파끈한 공략이며, 「톨레이더 2」도 공략으로 나가기로 했으나 사정상 빠졌습니다. 그리고 「포가튼 사가」는 현재 손노리 팬클럽에서 준비중인 공략 매뉴얼 대회의 최우수작을 실는다는 판단 아래 이번에 실지 않았습니다. 그리고 게임챔프 유저 중의 70% 정도가 즐기고 있는 에뮬레이터에 관한 특집을 실었구요. 앞으로 더욱 여러분의 의견에 충실하는 게임파워가 되겠습니다.

파워 상품타기 퀴즈

벌써 크리스마스 카드가 도착하고 있습니다. 역시 당도 엄청나구요. 팩스로, 통신으로, 영서로, 편지로 도착하는 수많은 시연들이 비단 상품 때문만은 아니라고 봅니다. 이렇게 경쟁 안 글들 사이에 자신의 글이 실리는 것만으로도 행운이기 때문이겠지요? 우선 아쉽게도 팔린 한 명단을 알려 드리겠습니다. 모슬 램프 속의 파워맨 이야기 최석하님, 비행기 사고를 낸 영승이 이야기를 해주신 임성규님, 점점나의 손동연님, 영서를 세 번이나 보내 상고영서의 꿈이 깨져 버린 송정님, RPG병 말기 중상의 임중수님, 가나다 이야기의 서대인님, 게임기를 따르고 영서를 20장 이상 보낸 적이 있는 김정훈님, 친구의 당청에 충격을 받은 임택환님, 친구에게 사기당한 손위연님, 브레스 3를 만 오천원에 바꾼 강희철님, 삼국지5의 플레이 이야기를 써 준 김민규님 4번째 도전하신 이 정님(5번째는 꼭...?), 영마가 컴퓨터를 치워 버려 서명한 백재오님, 파워 천사의 도움으로 수학 경시 대회에서 좋은 컨디션을 보인 김윤수님, 영마 카탈 1000번 누르면 PC평행기가 가능하다는 말에 키보드를 부수 버린 이 동영님, 모든 일이 잘 안 풀리는 김상권님, 임 내시구요, PS 소프트웨어 있어 PC로 눈을 활린 김수현님, 빈대, 경양, 신의 손으로 불리는 조성민님, 아머킹을 쿠바인을 알고 천천2를 한 적승권님, 게임 안 준다고 게임챔프 안보고 단식 투쟁하지 마세요, 챔프를 봐야 한 번 더 용모를 하지요, 그리고 크리스마스 카드 중입니다. 그리고 한국 게임계를 이끌어 갈 미래의 게임 프로그래머 문은주님의 그림은 이번에 못 실렸네요. 한 번 더 도전하시구요. 영당 행방을 CD를 원하는 김명길님, 게임챔프와 생각이 같은 김우근님, 새벽 6시까지 브레스 3를 하신 김중현님, 약간 아담 우랄알타이어족 이야기를 해주신 임자윤님(여자), 실망하지 말고 한번 더 영서를 보내주세요.

이런 때에는 그동안 쉬어왔던 각종 게임의 틈에서 치트키를 소개하는 코너를 다시 부활시켰다. 그동안 새로운 게임의 치트키가 많이 등장했다. 동류의 퀘이크 2, 제다이 나이트 등과 같은 게임에서 최신작인 토탈 어나이얼레이션과 버찰캡 2와 같은 게임까지 현재 통신과 인터넷을 통해 알려진 대부분의 치트키를 실었다.

에이지 오브 엠파이어

DIEDIEDIE	스테이지 크리어
REVEAL MAP	지도를 보여준다
PEPPERONI PIZZA	음식 1000+
COINAGE	돈 1000+
WOODSTOC	나무 1000+
QUARRY	광석 1000+
NO FOG	적의 위치를 보여준다
HARI KAR	자폭
F6	전체 지도 보여줌
F7	안개관 것을 없앴
CRTL-F	음식 + 1000
CTRL-G	골드 + 1000
CTRL-S	바위 + 1000

플레이어 2

플레이어 2에서 치트키를 쓰기 위해서는 우선 플레이어키(/키)를 눌러야 한다. 이 키는 조명탄을 켜는 것으로 이 조명탄을 손에 들고 아래의 치트키를 쓰면 된다. 우선 조명탄을 뽑아들고(Z) Shift키를 누르고 앞으로 한발, 뒤로 한발, 그리고 좌나 우로(어느쪽이든 상관없음) 3바퀴 돌고 앞으로 점프하면 다음 스테이지로 넘어가게 되고, 뒤로 점프를 하면 모든 무기 및 구급상자가 100% 채워진다.

버찰캡 2

먼저 VirtuaCop 2가 인스톨된 디렉토리로 가서 vcop2.ini 파일을 찾아 텍스트 에디터로 불러낸 후 (GameSetting) 항목을 찾아서 일부분에 Extra-2 라고 넣어주고 저장을 한 다음 버찰 캡 2를 실행시킨다 그리고 Setting 설정 메뉴에서 ModeSetting을 열면 Normal 이외에 Special과 Cheat 두항목이 추가된 것을 볼 수 있다.

토탈 어나이얼레이션

*atm	000 metal과 에너지를 올린다
*contour#	3d contour와 mesh # 1-5
*dither	dithering 효과
*doubleshot	모든 무기는 2배 효과
*nowisee	지도 전체를 보여줌
*radar	적의 위치를 보여줌
*clock	시간을 보여줌
*control x	컨트롤 바꾸기
*sing	유니버설 노래를 함



제다이 나이트

게임 상에서 Y를 치고 아래의 단어를 입력하면 된다	
jediwannabe	무적이 된다
5858ivr	모든 엡을 보여줌
red5	모든 무기가 채워진다
wamprat	모든 아이템이 채워진다
hectame	체력을 올려준다
yodajemries	코는 아나를 채운다
theraisnotty	다음 레벨로 넘어간다

퀘이크 2

게임 화면에서 ~키를 입력하여 커맨드 윈도우를 연 뒤 아래의 글을 입력한다.

god	God Mode로 전환
notarget	No Target Mode로 전환
noclip	Clipping 모드로 전환
give all	모든 Items를 획득
give jacketarmor	Armor를 가득 채움
give blaster	Blaster 획득
give shotgun	Shotgun 획득
give sshotgun	Super Shotgun 획득
give machinegun	Machine Gun 획득
give grenadelauncher	Grenade Launcher 획득
give rocketlauncher	Rocket Launcher 획득
give shells	Shells 획득
give bullets	Bullets 획득
give cells	Cells 획득
give grenades	Grenades 획득
give rockets	Rockets 획득
give slugs	Slugs 획득
give mines	Mines 획득
give nuke	Nuke 획득
give quad	Quad Damage 획득
give invulnerability	불사신 모드
give silence	Silencer 획득
give rebreather	rebreather 획득



입력프로니퍼름

게임도중 F12 키를 눌러 일시 정지시킨 후 다음과 같이 입력한 다음 다시 F12 키를 눌러 일시 정지 상태를 해제하면 된다. 또한 최고의 레벨로 올리려면 모든 이벤트를 모두 해결해야 한다. 그러면 특수키를 얻는데 이 알파는 눈으로 신에 비 일장소에서 사용하면 된다
EPOKO 체력 회복(EP는 Electronic Popple의 약자이고 OKO는 한글타자로 밥이다)
EPANWJR 무적상태(효과가 끝나면 다시 입력하면 된다)

바이오 하자드

바이오하자드의 치트키는 없으며 각 통신 자료실에 올려져 있는 크리스와 장의 무적 세이브를 받으면 된다. 에너지를 끝없이 쓸 수 있다.

트리플 플레이 98

100% 통권치기 우선 타격하기 전 1, 2, 7을 누른 다음 엔터키나 A키를 누르면 된다.
숨겨진 팀 고르기: 팀 선택 화면에서 1, 2, 1, 2, CTRL키를 순서대로 누르면 드림팀이 생긴다



백센 2

게임중 [1]를 누른 다음 god를 치면 절대 에너지가 닳지 않고 impulse 9를 치면 모든 무기가 가득 채워진다

대항해 시대 3

대항해 시대 3에서 모든 능력치를 높일 수 있다 먼저 여관에서 저장하고 PC폴드같은 에디터를 이용해서 savedata-ods 파일을 아래와 같이 고친다. 고치면 모든능력치가 만능이 되고 통역이 필요없게된다. 단 제대로 고치지 않고, 이상하게 하면 애러가 날수도 있다.

색티0

종류	년지	수경	종류	년지	수경
체력	45	64	보요투입어	70	3
지력	46	64	로망스어	71	3
무력	47	64	게르만어	72	3
능력	48	64	슬라브그리스어	73	3
순	49	64	아랍어	74	3
상해술	56	3	페르시아어	75	3
운용술	57	3	힌두어	77	3
심술	58	3	위구르어	78	3
포술	59	3	아프리카토착어	79	3
사격술	60	3	중남아토착어	80	3
산악	67	3	동남아시아토착어	81	3
수력	68	3	동아시아토착어	82	3
노예언어	69	3			

검오철 / 서울시 은평구 홍신동 182-6오 32/1 203오



테마 호스피탈

맥스 윈도우에서 코드를 친 후 '보낸다'를 선택한다

24328	치트 모드가 가능해진다!
Shift C	\$ 10,000이 생긴다!
CTRL C	개발을 완료한다!
F11	레벨 플레이에 실패한다!
F12	레벨을 클리어한다!
HOSPITAL-Lx	x는 자신이 가고 싶은 레벨의 숫자로 원하는 레벨로 플레이할 수 있다
7287	쥬장기 레벨로 이동한다!

PC곤장

산뜻하세요, 갱년감입니다! 지난 달 곤고가 나갔더니 역시 여러분들의 문의가 많이 왔군요. 그럼 여러분의 의견을 들어볼까요? 예뻐서 거 떨어는데... 그리고 한가지, 성서를 보내실 때 정확하고 상세한 설명을 붙여주세요. 팔팔자가 글썽하고도 그 중심을 못지 않고는 잘 살수 없는 내분들이 많거든요. 때문에 자신의 집 전화번호와 연락 가능한 시간을 적어 보내는 것도 잊지 마시기 바랍니다. 팔팔자가 직접 전화 통화를 해서 여러분의 문제를 해결해 줄 테니까요.

Q FE게임인 도굴야전에서 주인공과 배경이 어둡게 만나려 할 때 '아라미쓰오'라는 여고생을 만나게 되는데 아라미쓰오의 대화를 마친 후 갑자기 윈도우 상으로 나와 버립니다. 버그인가요?

강민수 / 대전시 서구 월평동

A 물론 버그입니다. 이 문제는 통신상(3대 통신 공개 자료실-패치)에 올라와 있는 버그 패치를 받아서 설치하면 해결할 수 있습니다. 패치파일은 1.0버전이 올라와 있으며 게임중 다운되는 현상을 우선 고친 것으로 이후 완벽한 패치가 제공될 예정입니다. 만일 이 패치를 받아도 해결되지 않는다면 제작사인 FE에 전화해서서 상의해 보시기 바랍니다.

Q 6개월 전이에요. 당시 컴퓨터를 만지다가 고장을 내 버렸어요(나중에 안 사실이지만 EMM386을 지웠음, 으음FF). 그러곤 며칠전에 다시 가서 컴퓨터를 고쳐려 그 천적으로 갔습니다. 그런데 어쩔 수가! 우췌 이런 일이! 컴퓨터를 커져 바로 임오를 데리는 명령어가 나오는 것이 아니겠습니까. 6개월 전에 컴퓨터를 만지다가 임오도 걸어놨나봐요. 어떻게 해야 좋죠. 이윤석(동3) / 서울시 영천구 목2동

A EMM386은 다른 컴퓨터에서 복사를 하기만 하면 해결되는 문제였네요. 그리고 암호를 잃어버린 경우는 CMOS를 단전시키면 해결할 수 있습니다. 방법은 컴퓨터를 열면 알 수 있는데 첫 번째는 건전지가 있는 모델입니다. 보통 시계에 들어가는 건전지 모양의 건전지가 보이면 첫 번째 모델인데, 이런 경우는 이 건전지를 뺀 다음에 몇 분 후에 다시 끼면 됩니다. 하지만 이런 경우 CMOS에 있는 모든 데이터가 날아가므로 중요한 설정 등은 적어 놓고 실행하십시오. 두 번째는 건전지가 없는 모델입니다. 이런 경우는 보통 집퍼라고 불리는 스위치를 조종하는 것인데 이런 경우는 메인보드의 메뉴얼을 참조해야만 합니다.

Q 요즘 게임작위를 풀어나 보면 거의 다 걸지 못합니다. 「도굴야전」과 「피렌트 북텍스 2」 때문이죠. 빨리려면 충분히 벌릴 수 있지만 벌려도 못합니다. 2가지 게임의 공통점이 있죠? 바로 윈도우95용입니다. 그런데 그 윈도우95를 지워 버렸던 것입니다.

??? / 경주시 서구 화정2동 -주변이아-

A 약간 황당한 질문이라 이해가 잘 안됩니다. 우선 윈도우95가 CD-ROM 버전인지 플로피 버전인지도 알 수가 없군요. 플로피 디스크라면 윈도우95 자체 파일이 깨졌을 경우도 있습니다. 디스켓으로 카피를 하더라도 제대로 실행될 리가 없습니다. 또한 설치 중에 에러 메시지가 나면서 안된다는 건지 아예 안된다는 건지 알 수가 없군요. 한가지 참고로 말씀드리자면 윈도우95가 업

그레이드용이라면 윈도우3.1 디렉토리에 있는 파일 3가지가 필요한 경우도 있습니다. 좀 더 자세한 내용을 적어서 보내 주세요.

Q 러쉬 스페셜CD를 실행시켰더니 '롬이브 올론 출력용 드라이버가 존재하지 않습니다. TOWER는 호곡음이 출력되지 않습니다. 실행하겠습니까? 실행하겠습니까?'라고 나오더군요. 게임은 실행이 되는데 호곡음이 안 나오요. 그리고 동영상 픽업을 할 때 소리가 안 나오더군요. 그리고 하나 더... 광명전을 실행시켰더니 역시 호곡음은 나오지 않지만 배경음악은 잘 나오더라고요. 어떻게 해야 호곡음이 나오는지 꼭, 꼭, 꼭 가르쳐 주세요.

최진용 / 경기도 평택시 함평동

A 「타워 스페셜 CD」만 그런 것이 아니고 「광명전」도 그런 것을 보면 분명 사운드 카드의 하드웨어적 문제보다는 소프트웨어적인 문제인 것 같습니다. 우선 윈도우95상의 제어판에 들어가 사운드 설정에 관한 항목을 한 번 살펴보세요. 제어판-시스템 등록정보-사운드 비디오 및 게임 컨트롤러-등록정보-자원에서 충돌 장치가 없는 지를 한번 더 확인해 보세요. 그래도 안된다면 우선 가지고 계신 사운드카드의 설치 디스켓이나 CD-ROM을 드라이브에 넣고 한번 더 인스톨을 해 보시기 바랍니다. 그래도 안된다면 윈도우 상의 파일이 깨어졌을 수도 있으니 윈도우95를 다시 설치해 보시기 바랍니다. 그럴 경우 대부분 이상 없이 게임이 돌아갑니다.

Q 저는 어스2140을 몇 주일 전에 구입했습니다. 지금 ED군 막선 7원을 하는데 아무리 「Research center」를 지어도 「STO2」가 나오지 않습니다. 「STO1B」는 나오는데 「STO1B」로는 임무완수가 좀 어렵습니다. 어떻게 해야 「STO2」가 나오나요?

김정훈 / 서울시 강남구 일원동

A 리서치 센터(연구센터)를 짓는다고 해서 ST(Small Tank)028가 생기지는 않습니다. 우선 연구센터를 지은 다음 모든 발전소와 비행센터 등 모든 시설물을 짓습니다. 그리고 업그레이드 모드가 있는데 여기서 생산기술을 업그레이드해야 합니다. 또한 시설물의 발전량이 FULL로 되어야 하는 것은 물론이고 시간이 어느 정도 흘러야만 STO2가 나오게 됩니다.

Q 곡산 불꽃놀이 게임 「커르마」를 재미있게 하고 있는 독자입니다. 그런데 커르마에서 땅과와 섬에서 막히고 있습니다. 땅과와 섬에 각각 전에 배를 타려면 승선권을 가지고 와서 하는데 승선권을 구하기 위해 필요한 아이템을 구하려 땅과에 들어갔는데 왕비도 안 보이고 전혀 진행을 할 수가 없군요. 어떻게 해야 하는지 알려주세요.

A 우선 인간 복사가 비보트에게 부탁 받은 옥새 잉크로 쓰이는 '왕의 피'를 구하기 위해서는 성 2층에 있는 자식이 9명이라는 범사를 돈으로 매수해야 합니다. 그러면 안으로 들어갈 수 있게 되고 여왕을 찾아갑니다. 그러나 왕비는 쉽게 넘어가지 않지요? 다시 성안의 주침으로 가서 여자 꼬시기의 명수 제비에게 말을 걸면 왕제비에게 가보라고 합니다. 왕제비는 성 3층에 있습니다. 그에게 여자 꼬시는 기술을 전수 받은 다음, 여왕을 꼬서 잉크를 얻어 비보트에게 가져다주면 증명서를 얻을 수 있습니다. 이것을 항구 관리인에게 가져다주면 승선권을 받아 배에 탈 수 있습니다. 참고로 진행이 어려우면 카르마 에디트 프로그램을 이용해 보는 것도 좋겠지요. 천리안 공개 자료실의 게임 디렉토리의 유틸리티 방에 있습니다. 이 에디트를 이용해서 돈, 마나, HP, 공격, 방어, 독 방어, 마법 방어 등 모든 종류의 능력치를 에디터로 고칠 수 있습니다.

Q 안녕하세요. 롬레이더 2의 데모 버전을 어렵서러 구입했습니다. 인스톨 과정도 얼마 안되고 해서 아주 충분한 마음으로 게임을 하고 있는데 처음부터 꼭 막히는군요. 게임 시작하면 어떤 동굴인가에 있잖아요. 거기서 나와서지를 않습니다. 위의 무슨 산전 인자로 가고 싶은데 모양이 진짜 보려고 물 속으로 들어가도 볼 보쪽한 수도 없고... 밖으로 나갈 수 있는 길을 알려주세요.

김지아 / 서울시 서대문구 연희동

A 조금만 노력하면 길이 보일 겁니다. 「2」편의 데모판에서는 롬레이더 1에서 많이 보였던 건너뛰기가 많이 적용됩니다. 우선 하늘로 헬리콥터가 지나가는 길 한번 보고 물 속으로 들어갑니다. 호랑이가 있으면 해치워버리구요. 물 속으로 들어가서 좌회전(?)을 해서 보면 위로 올라갈 수 있는 곳이 있습니다(Ctrl + ↑ 사용). 여기로 올라가서 건너편을 보면 또 꽤 만한 장소가 있습니다. 아주 협소한 장소이기 때문에 뛰는 자세를 잘 잡아야 합니다. 여기서 또 주위를 둘러보면 길 같은 곳이 보입니다. A(버튼)으로 건너편 후 길을 가다 보면 막다른 곳이 있는데 올라갑니다. 그리고 반대로 돌아 건너편을 바라봅니다. 길 위 편이 되었지요. 이곳으로 뛰어 아 합니다. 무시히 안착했다면 이제 왼쪽을 보면 올라가는 곳이 있지요? 여기서 3번 정도 올라가기를 한 후 왼쪽을 보면 성(城)이 보이는데 그쪽이 아닙니다. 반대편으로 달려가서 뛰기를 해야 합니다. 여기서 왼쪽 위를 보면 산전으로 갈 수 있는 곳이 보입니다. 이곳만 올라가면 성(城)으로 들어갈 수가 있습니다.

PC게임과 관련된 질문이나 윈도우, 메모리, 모뎀, CD-ROM 등 PC와 관련된 문제가 있으면 일사불란 보내주세요.
보내실 곳: 121-160
서울시마포구상수동 334-1 번경남빌딩 5층 게임잡지
PC곤장담당자 앞

PC곤장

독자그림따랑

드디어 독자그림따랑이 독립을 했습니다. 점점 늘어나는 독자 여러분의 그림으로 인해 독자적인 한 페이지를 가지게 되었습니다. 더욱 많이 성원해 주세요. 이 코너는 여러분들이 보내 주는 그림으로 구성됩니다. 내용이나 형태의 제한이 전혀 없습니다. 1등에서 3등까지의 당첨자에게는 PC 게임 정품을 선물로 드립니다(마달 20일까지 도착). 서울 지역은 회사로 직접 방문해 주세요 ^^



1등
 김성우 / 서울 중랑구 신내동 449-1
 27/3 경원APT B-201
 내가 제 2의 박찬호다!!
 정말 최근 들어 유저들을 그림 솜씨가 장난(?)이 아니군요. 김성우 군의 그림은 산업 그래픽 전시회에서나 볼만한 수준급(?)의 그림이네요. 샤프펜은 야구가 아닌 축구게임 「레드 데빌스」를 드렸습니다.

2등

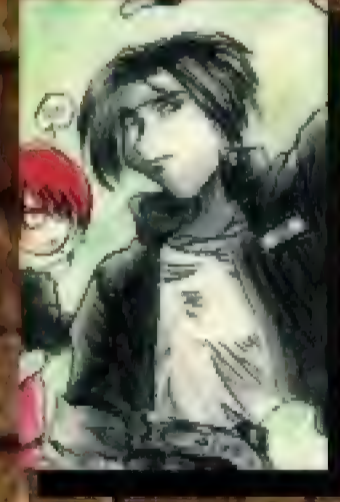


소병남 / 경기 성남시 분당구 구미동
 무지개 마을 LG아파트 206-901
 만화 그림이네요. 그림이 간단하지만 전체적으로 균형이 잘 잡혀 있네요. 그림의 주인공이 누구인지 알 수 있는 글이 있었다면 더 좋을 뻔 했네요.

3등



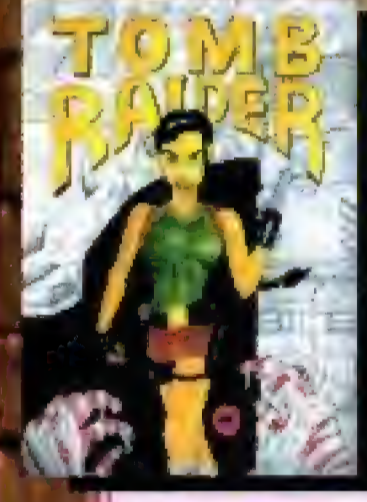
이준모 / 대전시 동구 태평동
 삼부 아파트 3-126
 슈퍼 잭 파이터 매가릭스. 작은 그림이지만 사기자기하게 참 잘 그렸다는 느낌을 가지게 합니다. 색연필을 이용하면 명암 표현이 한결 쉽죠. 다른 독자 분들도 한번 해보시길...



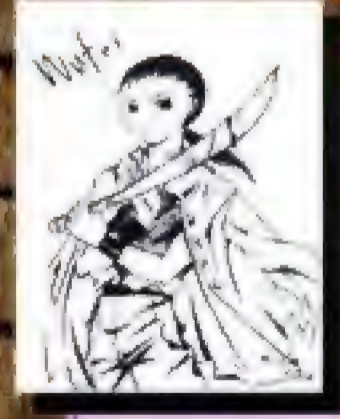
최우진 / 강원도 춘천시
 호지동 491-331
 그림 스타일이 굉장히 인상 깊어 보이네요. 특히 그림이 어둡고 묘한 느낌이 있어 좋네요. 그리고 그림의 주인공이 누구인지 알 수 있는 글이 있었다면 더 좋을 뻔 했네요.



김동우 / 강원 춘천시 호지동 463-88 7/1
 매달 게임채널을 보며 여러 코너에 응모를 했는데 게임채널 '독자그림따랑'은 처음이네요. 몇 달 동안 보내지 보내지 하다가 못 보냈어요. 꼭 PC 쪽에 관련된 그림만 보내야 하는 줄 알았어요. 알고 보니 형사 나뭇이 제한이 없더군요. 사실 전 PC가 없습니다. 물론 정품 게임을 받아도 밀로가 없기 때문에 채프 정품으로 주세요. 98년 1월호에 봐요~.



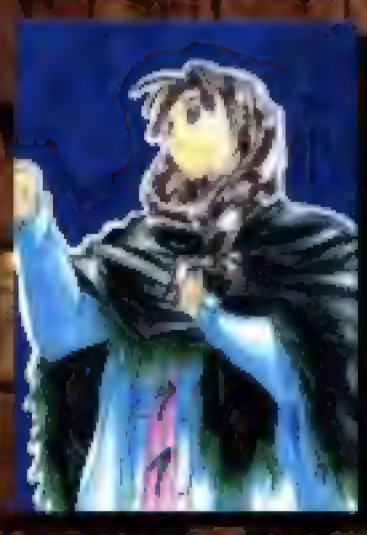
김민수 / 대전시 서구 팔평동 셋빌
 APT 103-202
 제가 가장 재미있게 플레이 해본 게임 톰라더의 주인공 리라크 로프트를 그려보았습니다. 군데 막대기를 아무 못함으로, 그림지만 이를 동안 어떻게 그려야 하고 열심히 생각하여 그린 그림이니 잘 봐주세요~.



김지혜 / 인천시 남구
 관교동 동아APT 2-906
 장편 바보사라고 이 글을 읽지 않고 구리 넣으시지 마세요. 안녕하세요. 저를 인형이 살고 있는 anime. 김지혜라고 합니다. ~음~의 소녀군요. 음~하이드, 듀오도 좀더 우아하게 그릴 이유는 그냥, 갑자기 그리고 삽입이 그렇습니다. 10월호에 어떤 독자 분이서 맥스로 그림을 보냈는데도 생각해 지도... (아, 연필...), 저기 당장... (생각을 몰라...), 만약, 마~아~악이 저 그림이 좋게 상상을 주신다면 정말 미안하지만... 안 되겠습니까? 아닌 것만 win에 대한 자포라도... 안 되겠습니까?~. 답장 받고 싶은 건... 할 수 없군요 그림 인형이 그려주세요.
 하마면 지수님의 눈물 장면(?)에 넘어갈 뻔했습니다. 그런 자포가 익숙하다면 한번쯤 게임채널을 방문해도 좋겠네요. 한가지 안소니님이 보면 분야에선 대가라는 걸 알어드리고 싶군요.



김정욱 / 경북 문경시 산양면 반곡리
 237-3
 승용 간송 이야기 위해 2개의 그림이면 개저리에 각 것과 각지에 각 것을 보내주세요. 그림은 전체적으로 단단해 보이지만 선 처리가 너무 딱딱한 느낌을 주는군요. 명암처리도 좀 더 연습이 필요할 것 같습니다.



??? / 서울시 도봉구 행문2동
 75-46 13/5
 이준모 님은 두명시의 그림이네요. 마지막 색연필을 썼어 그림인데 아무도 비평을 먼저 칭찬하고 그 후에 그림을 그리는 것이 기분이 아 낫습니다.

발매리스트

이 발매 리스트는 각 게임 업체들의 출시 계획을 토대로 작성된 것입니다. 그러므로 각 업체의 사정에 따라 발매일이 달라질 수도 있으니 유의하시기 바랍니다.

국산 게임

12월

게임명	장르	제작사	유통사
오피스클	전략 시뮬레이션	소프트머신	금강기획
어담 문워즈	전략 시뮬레이션	성진멀티미디어	BCI
뱀프 V/2	액션	단바	삼성전자
개미맨 2	액션	남일 소프트	SKC
드로이안	롤플레이	KRG소프트	에스티엔터테인먼트
카운터블로우	전략 시뮬레이션	시노조약	SKC
8.15	전략 시뮬레이션	클라리온	마정
8용신 전설	롤플레이	기림과 바람	KDS
영혼 가뭇 라센카	액션 어드벤처	매밀리프로덕션	현대정보기술
판타켓시	전략 시뮬레이션	소프트맥스	아이콤
황금 임파서블	어드벤처	세미시스템	금강기획
펜타스톤	롤플레이	다파인	마정
쥬얼사오	롤플레이	생슨	아이콤

1월

게임명	장르	제작사	유통사
장보고전	전략 시뮬레이션	트리거	마정
여리나	롤플레이	세미시스템	금강기획
파워렐리 98	레이싱	한겨레정보통신	한겨레정보통신
코롱 2	롤플레이	아이콤	아이콤
가이스터스	액션 어드벤처	퀘이서	아이콤
크래쉬 다이브	액션	아이콤	아이콤
장세기전 외전	롤플레이	소프트맥스	아이콤
주 더 리퍼	롤플레이	미리내소프트	미리내소프트
파티마의 문양	롤플레이	미리내소프트	KDS
크리스탈 플리트	롤플레이	크래어21	금강기획

2월

게임명	장르	제작사	유통사
장세기전 외전	롤플레이	소프트맥스	아이콤
리그마울	롤플레이	통큰	통큰
브리트라	어드벤처	FEW	마정

98년 봄

게임명	장르	제작사	유통사
한국 프로야구	스포츠	시내스포츠	비스코
슈라기 원사전 2	전략시뮬레이션	트릭	마정
아트리아 대륙전개	롤플레이	세미시스템	마정

해외 게임

12월

게임명	장르	제작사	유통사
테드락 2	전략 시뮬레이션	어클레이드	금강기획

게임명	장르	제작사	유통사
미스	전략 시뮬레이션	번지	삼성영상사업단
세븐스 리전	전략시뮬레이션	에픽 메가게임즈	삼성영상사업단
컨스트럭터(한글판)	시뮬레이션	시스캠3	삼성영상사업단
비주어업 2	액션	세계PC	SKC
리본	어드벤처	브로터밴드	삼성전자
워로드 3	전략 시뮬레이션	SSG	삼성전자
와이프아웃 XL	레이싱	시그노시스	SKC
업라이징	전략 시뮬레이션	3DO	메디아소프트
에베루즈 스페셜	육성 시뮬레이션	후지쯔	삼성전자
디스크스테이션 4오	복합장르	컴파일	KCT
레지던트 이블	액션 어드벤처	캡콤	쌍용
툼레이더 2	액션	아이도스	쌍용
프린세스 메이커 3	육성 시뮬레이션	가이낙스	쌍용
폴아웃	롤플레이	인터플레이	쌍용
워터월드	어드벤처	인터플레이	쌍용
팬서 세너럴 2	전략 시뮬레이션	SSI	쌍용
원숭이섬의 저주	어드벤처	루케스야츠	동서게임세널
지예의 땅 2	롤플레이	웹스트우드	동서게임세널
제다이 나이트	액션	루케스야츠	동서게임세널
용기전승 2	롤플레이	KSS	오렌지소프트
수호신 천도 108성	전략 시뮬레이션	코에이	비스코
신조합력	롤플레이	소프트월드	소프트월드 코리아
슈퍼 에어컴뱃 2	비행 시뮬레이션	시스템 소프트	디지털위
피파98	스포츠	EA스포츠	동서게임세널
프로젝트 파라다이스	액션	얼터너티브	SKC
워크래프트(한글화)	전략 시뮬레이션	블리자드	SKC
마트피맷	액션	크로노스	한겨레정보통신
디바이드	액션	레디컬	한겨레정보통신
다크 리프트	액션	크로노스	웅진미디어
라이징랜드	전략 시뮬레이션	마이크로아어즈	경수
매법사가 되는 방법 2	육성 시뮬레이션	TGL	KDS

1월

게임명	장르	제작사	유통사
어드볼 6	스포츠	어클레이드	금강기획
드림스 투 리얼리티	어드벤처	크리오	경수
유티	어드벤처	크리오	경수
소낙3D 블라스터	액션	세계PC	SKC
맹크스TT	레이싱	세계PC	SKC
썬비 발라지	어드벤처	시그노시스	SKC
플래닛 블루피	액션	업시텍	SKC
엘피어어	롤플레이	사메라 온라인	SKC
스타크래프트	전략 시뮬레이션	블리자드	LG소프트

2월

게임명	장르	제작사	유통사
파이널 판타지 7	롤플레이	스퀘어소프트	삼성전자
황제	전략 시뮬레이션	C&E	금강기획



양케이트 조사에 성의껏 답해 주신 분

참프점수 700점(5명)

- 공연준/전북 익산시 신동동명연립 B동 302호
- 김경일/경북 구미시 산산읍 교리 919-1
- 김승훈/경남 진주시 기좌동 기좌주공 APT 211동 903호
- 김치연/경기도 안양시 동안구 평촌동 목련 607-1202호
- 박연덕/경기도 안양시 동안구 호계동 990-16호

참프점수 500점(10명)

- 강동근/서울시 강남구 대치 2동 은아 APT 3동 603호
- 박중수/부산시 금정구 외동동 285-11 24/5
- 박창욱/경기도 광명시 소하 2동 881-36호
- 이경진/서울시 강북구 수유 3동 36-19

- 이상운/부산시 사상구 모라동 788-15번지 20동 4번
- 오우일/서울시 송파구 가락 2동 프라자 APT 12동 201호
- 이윤용/달서구 본동 그린맨션 203동 106호
- 이찬표/서울시 강북구 번 2동 주공 APT 508동 206호
- 홍장호/서울시 용산구 용문동 남양빌딩 5층
- 여위수/연천시 연수구 옥련동 럭키 APT 112/303

IBM PC 게임(2명)

- 김치은/대구시 수성구 범문동 삼주 타운 103동 801호
- 이예영/대전시 중구 산성동 122-10 21/1

초음속퀴즈

마지막에 아주 잔인하게 죽이기로 소문난 모탈 컴베트 4. 이 게임에서는 특정 스테이지에서 패이탈리티를 사용하는데 그 장소는 어디일까요?

보내실 곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 월간 게임챔프 [초음속 퀴즈] 담당자 앞
 마감 : 1997년 12월 25일
 당첨자 발표 : 게임챔프 98년 2월호 챔프게시판

12월의 초음속 퀴즈 당첨자 발표

초음속 퀴즈 정답 : 고우키

박진석/광주시 북구 문흥동 대주 APT 205동 1005호

박위성/부산시 동래구 명륜 2동 174-29 14동 3번

▶ 이상 2명에게는 IBM PC 게임을 드립니다.

파워맨을 찾아라

문제 : 갈수록 새로워지는 파워맨 챔프 속 어딘가에 숨어 있는 파워맨을 찾아 열사에 보내주세요.

12월호 정답 : 154쪽 아트갤러리 외 쪽에 있는 그림그리는 파워맨

당첨자

▶ 이번 당첨자는 4명입니다.

- 김경애/서울시 영선구 북 3동 동산 APT 8/804
- 양석운/서울시 성북구 광음 3동 1064-17호 4/1
- 최성호/경북 경주시 안강읍 경단 2리 1115번지

▶ 이번 당첨자는 4명입니다.

- 송석현/서울시 강남구 개포 4동 연대 APT 201동 502호
- 최석애/대전시 서구 계수원동 806-1
- 정연주/경남 김해시 외동 주공 APT 115-402 705번지
- 김중원/경기도 용인시 가흥읍 신갈리 14-4 선미주 APT 101동 1806호
- 연상진/서울시 강동구 상원동 227번지 402호
- 강동연/경기도 군포시 세갈동 화성 APT 123동 604호
- 예성필/대구시 동구 불암동 518-1



GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP



1등 : 10명에게는 6세대



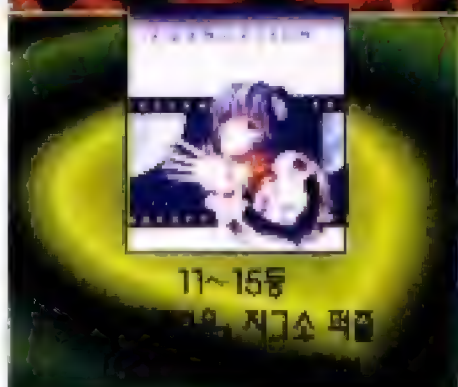
2등 : 10명에게는 타이선



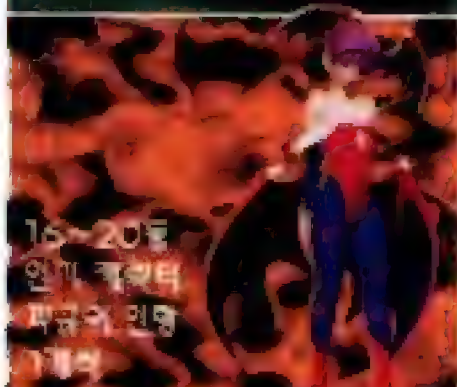
3등 : 10명에게는



4~10등
PS, SS, 3세대 등 최신의
보통 게임에 대해 1위 이상
선박 게임에 대해 소량의
당첨자 발표 시에는 1위
최신형 게임)



11~15등
10명에게는 지그스 퍼즐



16~20등
10명에게는
파워키 링
1개씩



21~25등
10명에게는 게임용액 C



26~30등
10명에게는 2인용



21~25등 미노로그 퍼드
26~30등 미노로그 퍼드

PC 게임지 사상 국내 최초 '부수공사기구 한국ABC' 가입

판매부수 1위

PC CHAMP

(챔프 때문에...) 벌써 밤샘단 말이야~

대한민국 최고의 PC게임지 PC CHAMP

세계 최고의 어드벤처 원숭이섬 3탄

December 1997

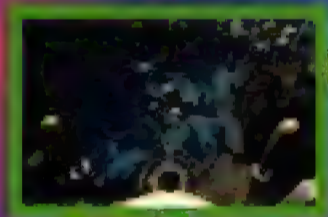


한글판

원숭이섬의 저주

12월

영원한 명작 미스트 2탄



리본

완벽공략

- ☒ 수호전 천도 108성
- ☒ 편지 제너럴 2
- ☒ 아머드 피스트 2

매고개
비용

- 공략노하우 / ① 토탈 어나이얼레이션
- ② 컨퀘스트 어스

저차 판매중!

게임특집 / 장해기전 외전

송년특집 / 크리스마스 만능어플 해피게임 50선

98년 스포츠게임 공략 하이라이프 / 피파 98, NBA 98, 아드볼 6, NHL 98

이것이 알고 싶다 / 울티마 온라인

기대작 움지랑기 / 스타크래프트

공략 X파일 / 해법 및 아이템 목록 완전 공개 파랜드 택틱스 2

크리스마스 선물을 정품게임부록으로...



부수공사기구
한국ABC가입

PC GAMER 독점기사특약

임시특가 7,500원(정품 CD부록 포함)

초기대작 파라잡기

PC용 파이날 판타지 7

게임사사회

- ① 판타랏사
- ② C&C 슬 서바이버

최신 대작 '커맨드 앤 컨커 골드' NOD편 정품

정품

2개월 연속 강타!

부록



Pretty Girl Fighter

Data Book

미스녀 파이터 데이터 북



GAME CHAMP

JANUARY 1998 특별부록

미소녀 파이터 데이터 북 INDEX

사라브라이언트 (버철파이터).....	1
파이첸(버철파이터).....	3
우메노코우지아오이 (버철파이터).....	5
니나 윌리엄즈 (철권).....	7
줄리아 창 (철권).....	9
안나 윌리엄즈 (철권).....	11
카자마 준 (철권).....	13
린샤오유 (철권).....	15
티나(데드오어 얼라이브).....	17
화유에(파이팅 우수).....	19
리사(라스트 브롱크스).....	21
요코(라스트 브롱크스).....	23
나기(라스트 브롱크스).....	25
아테나(킹 오브 파이터즈).....	27
블루마리 (킹 오브 파이터즈)	29
레오나(킹 오브 파이터즈).....	31
유리사카자키 (킹 오브 파이터즈).....	33
킹(킹 오브 파이터즈).....	35
시라누이 마이(킹 오브 파이터즈).....	37
셀미(킹 오브 파이터즈).....	39
나코루루 (사무라이 스피리츠).....	41
샤를로트 (사무라이 스피리츠).....	43
리무루루 (사무라이 스피리츠).....	45
춘리(스트리트 파이터).....	47

로즈 (스트리트 파이터).....	49
사쿠라(스트리트 파이터)	51
이부키(스트리트 파이터)	53
모리건(뱀파이어 헌터).....	55
펠리시아 (뱀파이어 헌터)	57
레이레이 (뱀파이어 헌터)	59
윌리스(뱀파이어 헌터).....	61
바렛타(뱀파이어 세이버)	63



3D
미소녀

SARAH BRYANT

사랑 브라이언트

©SEGA

사라 브라이언트(SARAH BRYANT)

SADOPY

사라는 그녀의 오빠인 잭키가 인디카 레이스에서 사고를 당하자 그 사건을 독자적으로 조사하게 된다. 그런데 사라는 오히려 수수께끼의 집단에 잡혀 채뇌를 받고 제 1회 세계 격투 토너먼트에 출전한다. 그러나 채뇌가 불완전했던 탓인지 사라는 결국 잭키를 쓰러뜨리지 못하고 끝나 버린다.

그 후 사라는 다시 채뇌되어 제 2회 세계 격투 토너먼트에 보내지지만 잭키에 의해서 구출된다.



토너먼트가 끝나고 나서 사라는 잭키가 자신의 친오빠라는 얘기를 듣지만

기억을 상실해 그와 함께 생활하는

것은 불가능했다. 이후 뉴욕에서 혼자 살게 된 사라는 절권도 트레이닝 중

조금씩 기억을 되찾기 시작한다.

그러던 어느날 제 3회 세계 격투 토너먼트의 초대장이 날아오고 사라는

자신의 잃어버린 기억을 찾기 위해

토너먼트의 참가를 결정한다.

취미 : 스카이 다이빙

신장 : 173cm

몸무게 : 55kg

B/W/H : 91/57/90

혈액형 : AB형

생년월일 : 1973년 7월 4일

국적 : 미국

격투 스타일 : 절권도

챔프 추천기

■ PPP \ or \ K

■ \ K+E

■ \ K (착지 직후) K



3D
미소녀

로즈 카페
3D 미소녀
로즈 카페

파이첸

©SEGA

GAME CHAMP JANUARY 1999

3

파이첸(PAI CHAN)

제 2회 세계 격투 토너먼트의 결과는 라우에게 패한 것으로 끝났지만 라우와 격투를 벌이는 도중 그가 자신의 가족을 소홀히하는 것 같으면서도 가족들을 구하려는 것이 과연 무엇인가를 생각하게 됐다.

제 2회 토너먼트가 끝난 후 파이는 전세계 로케이션을 감행한 격투 영화의 촬영을 계속하는데... 1년하고도 몇개월이 지난 어느날, 그녀에게 제 3회 세계 격투

토너먼트의 초대장이 날아온다.

그 중에는 당연히 라우의 이름도 있었다. 파이는 라우와 격투를 하고 그 우열을 가리기 위해 다시 토너먼트의 참가를 결정한다.



취미 : 댄싱

신장 : 167cm

몸무게 : 48kg

B/W/H : 85/53/88

혈액형 : O형

생년월일 : 1975년 5월 17일

국적 : 홍콩

챔프 추천기

■ (벽 앞에서) → P+G

■ → P+G

■ → P+K+G

3D
미소녀

우메노코우지 아오이

우메노코우지 아오이

©SEGA

우메노코우지 아오이(UMENOKOUZI AOI)

STORY

일본 코토에 옛부터 내려오는 명문 도장의 장녀 아오이는 어린 시절부터 아버지의 합기 유술을 보아왔다. 원래 유키 집안과 교류가 있어 어릴 적부터 아키라와 함께 연습을 했던 적도 있다. 동네의 무술 시합에도 종종 출전했던 아오이는 다른 사람을 압도하는 강력함으로 우승을 독차지했다.

그러 때면 시상식 후 아키라와 만나 서로의 무술에 대해서 이야기하고 했다.

그때 마침 아키라가 세계 격투 토너먼트에 대한 이야기를 아오이에게 했다.



그것을 들은 아오이는 자신도 출전할 수 있을지, 또 아키라와 대전할 수도 있는지에 대해 묻지만 아키라는 대답하지 않았다.

며칠 후 아오이는 아버지에게 말했다. "세계 격투 토너먼트에 출전하고 싶어요. 나의 실력을 시험해 보고 싶어요" 라고. 한참 이야기를 들은 아버지는 주머니에서 제 3회 세계 격투 토너먼트의 초대장을 꺼낸다.

"실력을 시험해 봐라"라는 한마디를 남기고 초대장을 아오이에게 건네준다. 자신의 실력을 시험해 보기 위한 아오이의 격투는 시작된다.

취미 : 꽃꽂이

신장 : 162cm

몸무게 : 47kg

B/W/H : 83/53/86

혈액형 : A형

생년월일 : 1979년 3월 10일

국적 : 일본

격투 스타일 : 합기유술

챔프 추천기

■ ← ↘ ↙ → P+G

■ → ↘ ↙ ← P+G

■ (적의 등 뒤에서) P+K

3D
미소녀

NINA WILLIAMS

니나 윌리엄스

©AMCO

GAME CHAMP JAMNOY PPS

니나 윌리엄즈(NINA WILLIAMS)

지난 대회 때 카즈야 암살 지령을 받았지만 안나와 다툼을 벌이다가 암살에 실패한다. 니나와 안나는 카즈야의 부대에 잡혀 보스코노비치 박사가 개발한 콜드슬립 시작기(냉동 인간화 기계) 제 2호의 실험 대상이 된다. 그것을 알아채지 못하고 15년의 세월이 경과한다.

그즈음 헤이하치 사설평화부대 '철권종'이 '투신'을 발굴. 그 '투신'의 파동이 니나의 혼을 불러 일으킨다. '투신'에게 조종된 채 니나는 다시 암살자가 되어 카자마 진을 표적으로 하게 된다.



국적 : 아일랜드

격투 스타일 : 골범, 합기도를 기초로 한 암살격투술

나이 : 22세

신장 : 161Cm

체중 : 49Kg

혈액형 : 원래 A형이었지만 냉동되면서 바뀜

직업 : 카자마 암살 기도

좋아하는 것 : 기억 없음(하지만 밀크 티를 좋아하는 듯함)

싫어하는 것 : 기억 없음(하지만 안나를 싫어할 지도 모름)

챔프 추천기

■ LK후 | RK, LP, LK

■ LK후 | RK, LP, LK

■ LK후 LP, RP, RK, LP, LK

3D
미소녀



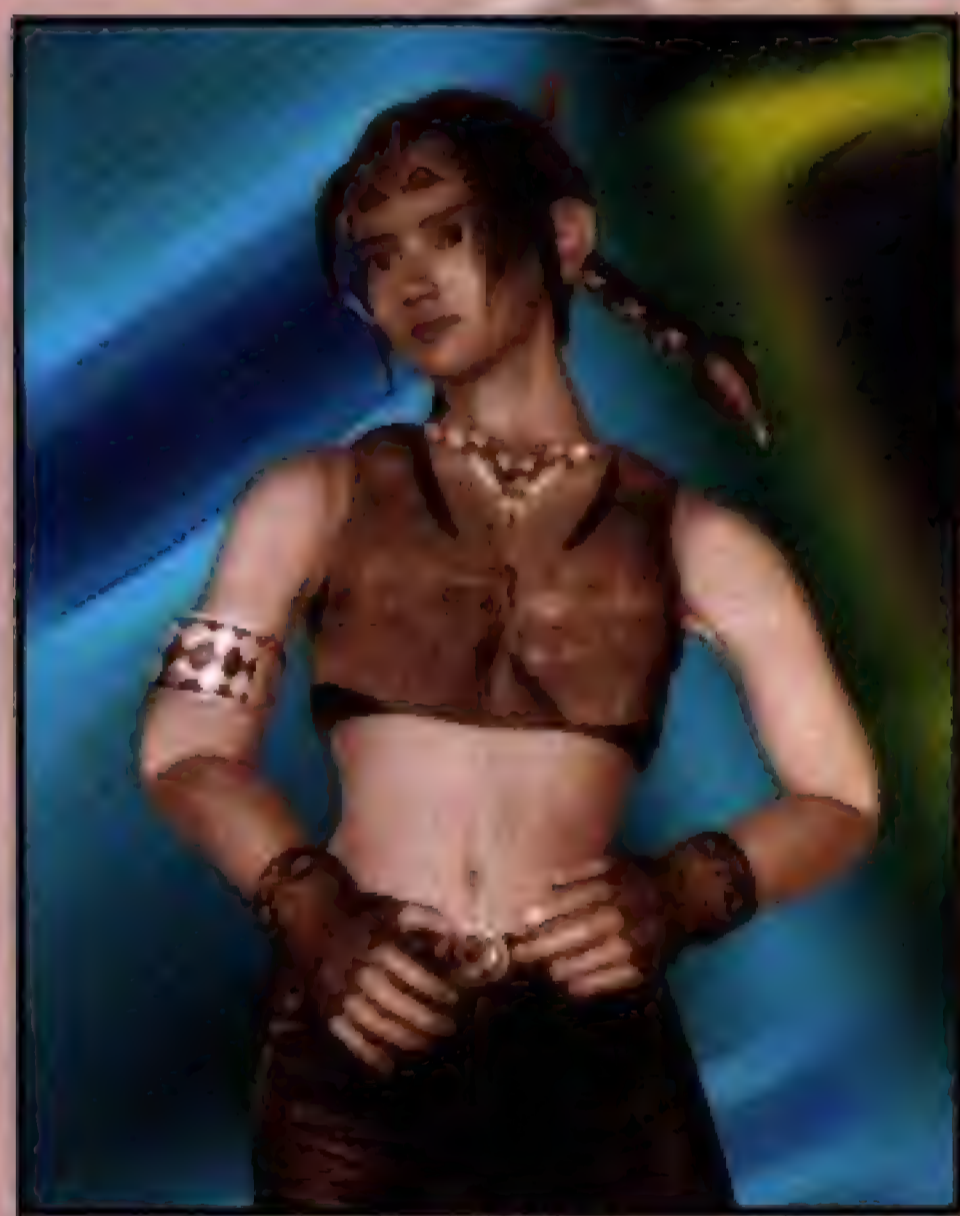
JULIA CHANG

줄리아 창

©NAMCO

줄리아 창(JULIA CHANG)

미셀과 같은 마을에서 고고학을 연구하는 소녀. 어릴 적, 인디오의 유적에 버려져 있던 것을 미셀 창이 발견했다. 미셀은 줄리아를 가족처럼 사랑하면서 키웠다. 줄리아도 미셀과 그 마을을 사랑하고 그 마을 지키기 위해 강해져야 한다는 미셀의 가르침을 받아 미셀의 기술을 전수받는다. 그러던 중 줄리아 18세가 되던 어느 해 봄, 세계의 유명한 격투가 실종사건을 '투신' 이 일으켰다는 소문이 미셀의 마을에도 들려왔다. 이 '투신'의 전설은 미셀의 마을에 예전부터 내려오던 전설



국적 : 미국

격투 스타일 : 심의육합권 팔극권을 기초로 한 각종 중국권법

연령, 신장, 체중, 혈액형 : 18세, 165Cm, 54Kg, B형

직업 : 고고학 연구

취미 : 사냥

좋아하는 것 : 버팔로

싫어하는 것 : 미시마 재벌

이기도 하고 과거에 카즈야가 노린 '인디오의 보물을 상징하는 미셀의 펜던트'가 무언가 관계가 있는 것은 아닐까 하고 마을 사람들은 공포에 떨었다.

마을 사람들이 불안에 떨고 있을 때

미셀은 '투신'을 움직이는 힘이 무엇인지 알기 위해 과거에 펜던트를 노렸던 미시마 재벌, 헤이하치에게



진실을 듣기 위해 일본으로 향한다.

헤이하치에게 찾아가간 지 여러날이 지나도 미셀이 돌아오지 않자 헤이하치에게 미셀이 당한 것은 아닐까 생각하고 줄리아는 헤이하치를 만나러 떠난다.

챔프 추천기

■ LK+RP, LP

■ LP+RK

■ LK+RK, RK

3D

미소녀



ANNA WILLIAMS

애나 윌리엄스

©NAMCO

안나 윌리엄즈(ANNA WILLIAMS)

19년 전, 안나는 카즈야로부터 자신의 언니 니나가 콧드 슬립



(냉동 상태)의 실험
에 사용된 것들을
들었다. 아직도 수면

상태인 언니를 상대로 싸움을 한 것이
견딜 수가 없었고 게다가 자신만 늙어
가는 것을 어락할 수 없었다. 그렇게 생
각한 안나는 스스로 콧드 슬립을 희망
하고 니나가 깨어날 때 자신도 깨어나
도록 프로그램한다.

그리고 19년 후 투신의 파동에 의해 니
나는 눈을 뜬다. 니나와 동시에 눈을 뜬
안나는 자매 싸움을 다시 시작하려고
니나를 덮치지만 언니 니나는 기억을
전부 잃어버린다. 그래서 안나는 다시
암살자의 길을 걸으려는 니나를 도와주
려 하지만 점차 니나와 함께 사건에 휘
말려들게 된다.

국적 : 아일랜드

격투 스타일 : 골범, 합기도를
기초로 한 암살 격투술

나이 : 20세

신장 : 163Cm

체중 : 49Kg

혈액형 : A형

직업 : 학생이었으나 중퇴했음

취미 : 언니에게 거짓 기억을
심어주는 일

좋아하는 것 : 에스프레소 커피,
제리(만화 '툼과 제리'에
등장하는)

싫어하는 것 : 자신에게 관심이
없는 언니

챔프 추천기

■ \ LK, LK, LK, RK

■ / RK, LK, RK

■ ··· LP, RP

3D
미소녀



KAZAMA JUNI

캐시마준

NAMCO

카자마 준(KAZAMA JUN)

SADOPY

자연보호단체의 밀수동물감시관으로 활동하고 있는 일본인 여성 카자마 준은 카

자마류의 고무술을 사용하고 있다. 니
나와 미셀토 하여금 질투를 느낄 정도
로 매력적인 캐릭터로서 미시마 카즈야
와 결혼을 해 카자마 진의 엄마가 된다.

그러나 카즈야를 찾아 나섰다
가 행방불명된다.



격투 스타일 : 카자마류의 고무술

신장 : 170Cm

체중 : 54Kg

나이 : 22세

혈액형 : AB형

좋아하는 것 : 숲에서 일광욕을 즐
기는 것

취미 : 낚짐승 관찰

직업 : 야생동물 보호단체의 회원

챔프 추천기

- RP
- LK, RK, RK, RK
- LK, RK, RK, RK, LK

3D
미소녀



LING XIAO YU

링샤오유

©NAMCO

링 샤오유 (LING XIAOYU)

세계의 유원지와 테마파크를 좋아하는 16세의 소녀. 성인이 되면 꿈에 그리던 유원지를 중국에 세우겠다고 생각하지만 돈은 없고 어떻게 해야 할지 막막한 샤오유.

그녀의 스승 겸 먼 친척뻘되는 '왕 진레이' 아저씨에게 들은 적이 있던 일본의 미시마 재벌은 상당히 돈이 많은 것 같았다. 반드시 미시마 재벌의 미시마 에이하치와 만나고 싶었지만 일본에 어떻게 하면 갈 수 있을 지 몰랐다.

그때 여행을 좋아하는 샤오유는 가족과 흥동으로 놀러간다. 그곳에서 '미시마 재벌' 이



국적 : 중국

격투 스타일 : 팔괘장, 히괘장을 기초로 한 각종 중국 권법

연령 : 16세

신장 : 157Cm

체중 : 42Kg

혈액형 : A형

직업 : 고등학교 1학년, 팬더 사육반

취미 : 세계의 유명 유원지나 테마파크 견학, 여행

좋아하는 것 : 고기만두, 새우 슈마이, 오징어 등

싫어하는 것 : 수학 선생님

라고 씌여진 화려한 요트를 보고 샤오유는 망설임없이 그 배에 몰래 숨어들어간다(마침 에이하치가 레이에게 대회 출전을 의뢰하기 위해 흥동에 왔을 때). 미시마 재벌의 배가 일본으로 가는 도중.

샤오유는 발각되지만 그곳에서 미시마 재벌의 부하 몇명과 난투를 벌인다. 소란이 벌어지자 에이하치가 나타나는데 그곳에서 에이하치는 그의 부하들이 어린 소녀의 작은 발에 무참히 쓰러지는 것을 보고 샤오유와 이야기를 하게 된다. 샤오유는 그때 에이하치에게 자신의 꿈인 중국에 대형 유원지 건립을 부탁한다. 또 자신의 소원을 들어주지 않으면 배 안에서 소란을 피우겠다고 에이하치를 협박했다.

에이하치는 자신을 협박하고 있는 상대가 너무 어려 크게 웃은 후 '대회에 출전해서 우승하면 원하는 대로 유원지를 설립해 주마'하고 약속한다. 샤오유는 그 배에서 에이하치와 행동을 같이 하고 대회 출전을 결의한다.

챔프 추천기

■ PPP or ← K

■ ↘ K+E

■ ↙ K (착지 직후) K

3D
미소녀



TINA

티나

TECMO

티나(TINA)

MOTIVATION

어렸을 적 어머니를 잃고 홀로 자신을 키워준 아버지에게 티나는 감사하고 있었다. 하지만 어릴 적 부터 시작했던 프로레슬링보다도 하고 싶은 것이 있었다. "티나, 다음 시합말인데.."

"아버지, 있잖아요. 이제 프로레슬링같은건 아무래도 괜찮아요. 아버지가 젊은시절 이루지 못했던 꿈같은 것도이젠 듣기 귀찮아요. 여자 프로레슬링 챔피언이라고 하더라도 저는 22살이에요.

보통 여자의 삶을 살고 싶어요. 정말 프로레슬링은 그만두고 싶어요"

아버지 바스의 얼굴은 빨갱게 달아올랐고 팔은 부들부들 떨리고 있었다. "그러면... 너는 이제 어떻게 살려는 거지?" "저는.. 모델이 되고 싶어요" 바스의 플라잉 크로스 홈이 티나에게 날아들었다.



갈라진 기둥, 부서질 것 같은 테이블의 다리, 부너간의 긴박한 격투는 바스의 머리 푼중 때문에 무승부가 되고 말았다. 왕년의 무패의 레슬러 라고 불렸던 그도 현역 은퇴로부터는 상당한 시간이 흘러있었다. "내 마음을 알겠지." 머리를 감싸쥐면서 바스는 말했다. "그렇게 격투의 세계가 간단한 것은 아니다. 그깟 이걸 보아라." 바스는 떨어져 있는 잡지를 주위 가장 종양을 찌서 티나에게 넘겼다. 큼직하게 씌여진 글씨가 티나의 눈에 확들어온다. - 세계최고의 이종격투 기대회 "데드오어얼라이브 97년 대회가 열린다! 작년 우승자는 TV와 잡지에서 대인기 몰아 티나의 머리가 고속회전을 시작한다.

대외출전 -> 처녀의 쾌진격 -> 세계에 종계 -> 우승 -> TV출연 -> 모델!

"프로레슬링의 세계만이 아니야. 아버지는 너에게 어느 상대라도 지지 않는 강한 아이로 키워서.."

"알았어요, 아버지. 전이 대회에 나가보겠어요."

아버지의 말이 끝나기 전에 티나는 말을 했다.

바스는 입을 벌린 채로 딸의 얼굴을 보았다.

"이제 결정됐어요. 대회에 출전해보겠어요. 그러면 할말 없겠죠?"

어리둥절하고 있는 아버지를 뒤로한 채 티나는 돌아서서 웃음갈아입기 시작했다.

국적: 미국

성별: 여

나이: 22세

생일: 12월 6일

혈액형: O형

신장: 169cm

체중: 59kg

B-89, W-56, H-89

유파: 프로레슬링

직업: 프로레슬러

좋아하는 것: 모든 해산물

취미: 사이클링

챔프 추천기

■ — PP / P

■ \ P — P

■ — K — P

3D
미소녀



FURYU

화유에

KONAMI

화유에(HUA YUE)



나이 : 22세

직업 : 무술가

생년월일 : 1974년 4월 17일

혈액형 : O형

취미 : 여행

신장 : 163cm

몸무게 : 49Kg

B-88 W-57 H-85

좋아하는 것 : 다오샤오 국수

싫어하는 것 : 말많은 사람

챔프 추천기

■PP \ K | P

■PP \ KK

■ ← → P+K+G

3D
미소녀



LISA

리사

©SEGA

리사(LISA)

리사는 어린 시절부터 할아버지가 주최하는 건전한 청소년 육성을 목적으로 한 종합 무술을 가르치는 쿠사나미 도장에서 수행했다.

나이는 어렸지만 도장에서는 사범으로 활동했다.

원래 쿠사나미 도장을 계승할 사람은 어머니였지만 도장을 다니고 있던 미국인 변호사 청년과 사랑에 빠져 리사를 낳았다.



그러나 아버지의 일 때문에 리사를 일본에 두고 두사람은 미국으로 간다. 유년시절의 대부분을 할아버지의 손에 의해 자란 탓인지 극도로 제멋대로 구는 개구쟁이 스타일.

도장의 사범이라는 엄격한 입장의 욕구 불만은 인터넷서널 하이 스쿨의 친구들과 과 함께 결성한 밴드 '오키즈'로 발산. 어려운 드럼도 가볍게 치기보다는 파워풀하게 두드리는 것을 즐기는 소녀.

본명 : 쿠사나미 리사
 연령 : 17세
 신장 : 159cm
 몸무게 : 45kg
 사용무기 : 더블 스틱
 소속 그룹 : 오키즈 (밴드)

챔프 추천기

- P+K ↓ K
- ← P+K
- ↗ P+K PP

3D

미소녀



YOKO 리나

요코(YOKO)

SADARY

'G-TROOPS'는 원래 서바이벌 게임 친구들이 모인 팀이었는데 '마살아츠'와 '커맨드삼보' 등 다양한 군대 격투기를 마스터해 군대 격투기 팀으로 변모했다. 서클이라고 하기에는 멤버가 많은 편이고 일대 세력으로 간주되어 이번 사건에 휘말린다. 본래 리더인 요코의 오빠가 어둠의 시합에 참가할 예정이었지만 마지막까지 참가를 거부했기 때문에 레드팀에 습격되어 중상을 입고 만다.



그 때문에 실력이 있으면서도 한 번도 외부 무대에서 본적이 없는 요코가 팀을 위해, 오빠를 위해 할 수 없이 어둠의 시합에 참가하기로 결정한다.

이번에 그룹의 모든 것이 자신의 어깨에 걸려 있다는 것에 부담을 갖고 있기는 하지만 지기 싫어하는 성격으로 언제나 열심히 훈련을 받은 요코. 그러나 실제로는 마음이 따뜻하고 착한 소녀이다.

본명 : 코우노 요코

사용무기 : 톱파

연령 : 20세

신장 : 163cm

몸무게 : 49kg

소속 그룹 : G-TROOPS

(서바이벌 게임 팀)

챔프 추천기

■ → K

■ → → P

■ → P + G

3D
미소녀



MAGI
나기

나기(NAGI)

도그마의 리더. 이 그룹은 '세계의 남성들을 금태머한 여성들의 종으로 만들어 버리는 것이 아름답다' 라는 사상을 부트짚는 여성 그룹.

상당히 흉악한 멤버가 있고 소울 크루(SOUL CREW)시대의 우수한 작품과 아무리 훌륭한 사람이라도 여기에는 손을 댈 수 없다고 자신만만해하는 그룹.

그 중에서도 리더인 나기는 일본 유수의 한 재벌 그룹의 딸로서 선천적인

공주병 타입. 그 때문인

지 새디스틱과 이스

테릭한 성격을 가

지고 있다.

"DANGEROUS

QUEEN(위험한

여왕)"이라고 불리

위지며 남성들 사이에서는

두려움의 존재.

소문으로는 소년틱한 요코에게 변태적

인 흥미를 가지고 있는 쿠로사와를 죽

이고 싶어할 정도로 싫어한다고 한다.



본명 : 호조 나기

사용무기 : 쌍단창

연령 : 23세

신장 : 167.5cm

몸무게 : 52kg

소속 그룹 : 도그마 레이디스

챔프 추천기

■ → K + G

■ → P + K

■ → PPP

2D

미소녀



ATHENA

아스미나

©SNK

아테나(Athena)

당초 이번 대회의 출전을 포기했던 아테나. 켄수, 켄샤이 등 3인. 그러나 팬들로 부터의 열화와 같은 성원에 힘입어 머뭇거리던 아테나를 켄수와 켄샤이가 적극적으로 설득해 결국 출전을 감행한다.



국적	: 중국
생일	: 3월 14일
나이	: 20살
신장	: 163cm
체중	: 50kg
혈액형	: B형
격투기	: 초능력 + 중국 권법
취미	: 별점 보기
즐기는 음식	: 딸기
특기	: 음악
자신의 보물	: 찻잔
싫어하는 것	: 벼락

챔프 추천기

■ 점프중 ← → ↘ ↙ ↘ ↙
+A or C

■ ↓ ↘ → ↓ ↘ → +A or C

■ ← → ↘ ↙ ↘ ↙ ← +A or C



BLUE MARY

블루 매리

©SNK

블루 마리(BLUE MARY)

SO MARY

사우스타운의 기스 타워에서 기스와 빌리 칸이 만났다. 기스는 빌리에게 KOF '97 초대장을 건네면서 야가미 이오리가 출전할 것이라고 넌지시 이야기한다.

이오리에게 원한을 가지고 있는 빌리는 그 순간 흥분했다.

흥분을 가라앉히고 빌리는 기스에게 이오리가 가진 강력한 오로치의 힘에 의문을 제기한다.



그러나 빌리는 그 힘에 두려워하지 않겠다고 맹세하면서 누구와 팀을 이루면 좋겠느냐고 기스에게 물었다.

기스는 야마자키와 블루 마리를 추천했다. 빌리는 야마자키의 도장으로 가서 그에게 우승 상금의 두배를 주겠다고 약속하고 굴욕적인 애원을 하면서 겨우 출전을 허락받는다.

쓸쓸히 도장을 나오는 빌리의 옆에서 그를 위로하며 이오리를 함께 쓰러뜨리자고 하는 한 여자가 있었다. 바로 블루 마리였다.

국적	: 미국
생일	: 2월 4일
나이	: 25살
신장	: 168cm
체중	: 49kg
혈액형	: AB형
격투기	: 커맨드 상보
취미	: 오토바이
즐기는 음식	: 소고기
특기	: 야구
자신의 보물	: 신발
싫어하는 것	: 고양이

챔프 추천기

- ← ↘ ↓ ↙ → +B or D
- ↓ ↘ ← → +B
- ↓ ↘ → ↙ ↓ ↘ ← +A or C

2D
미소녀



LEONA

레오나

레오나(LEONA)

작전 수행 중에 한 소년을 발견한 레오나는 그 후 과거의 참담한 기억이 되살아나 작전에 미스를 범하게 된다. 그 때문에 근신 처분을 받은 세사람은 랄프의 제안으로 정신상태가 불안정한 레오나의 치료를 위해서 KOF '97에 출전을 결의한다.



격투 스타일 : 마살아츠 +
하이데론 암살술

생 일 : 1월 10일

신 장 : 176cm

체 중 : 65kg

혈액형 : B형

즐기는 음식 : 야채

싫어하는 것 : 피

B-84 W-57 H-85

챔프 추천기

- ↓ ↘ ← +A or C
- → ↘ ↓ ↙ +A or C
- ↓ ↘ ← ↙ ↓ ↘ +B or D

2D
미소녀



YURI SAKAZAKI

유리 사카자키

유리 사카자키(YURI SAKAZAKI)

엄청난 죽음의 기쁨을 가진 남자에 의해 사카자키 집안의 극한류도장은 습격당한다. 관장인 타쿠마는 홀로 도장을 망가뜨린 그 남자를 찾으러 떠난다. 그리고 남아있는 토, 토버트, 유리에게 극한류의 위신을 회복시키기 위해 KOF '97에 출전을 지시한다.



국적 : 일본

생일 : 12월 7일

나이 : 22살

신장 : 168cm

체중 : 50kg

혈액형 : A형

격투기 : 극한류 공수

취미 : 노래 부르기

즐기는 음식 : 카레

특기 : 소프트볼

자신의 보물 : 진주 귀거리

싫어하는 것 : 대머리

챔프 추천기

■ → ↘ ↓ ↙ ← +C

■ → ↓ ↙ ← +B or D

■ ↓ ↘ → ↓ ↙ → +A or C

2D
미소녀



ROYAL KING

킹(KING)

카스미 토도와는 연락이 두절되고 유리 사카자키는 그녀의 오빠들과 출전하게 된다.



팀에 남은 킹과 마이는 이런 이유로 이번 대회에 출전을 거의 포기했다. 그러나 대회 주최자인 치즈루가 자신과 함께 킹 오브 파이터즈에 출전하자는 제안을 하자 킹과 마이는 출전을 결의한다.



국적	: 영국
생일	: 4월 8일
나이	: 26살
신장	: 175cm
체중	: 58kg
혈액형	: A형
격투기	: 무에타이
취미	: 와인컵 수집
즐기는 음식	: 야채
특기	: 당구
자신의 보물	: 자신의 웃음
싫어하는 것	: 잿

(용호 2의 캐릭터)

챔프 추천기

- ← ↘ ↓ ↙ → +B or D
- → ↓ ↘ +A or C
- ↓ ↙ ← ↓ ↘ ← +B or D

2D
미소녀



SIRANUI MAI

시라누이 메이

©SNB

시라누이 마이(SIRANUI MAI)



국적	: 일본
생일	: 1월 1일
나이	: 23살
신장	: 164cm
체중	: 50kg
혈액형	: B형
격투기	: 인술
취미	: 요리
즐기는 음식	: 아무거나
특기	: 부채춤
자신의 보물	: 할머니의 물건
싫어하는 것	: 거미

챔프 추천기

- ← ↘ ↓ ↙ → +B or D
- → ↓ ↘ +A or C
- ↓ ↙ → ↓ ↘ +A or C

2D
미소녀



SHERMI

셜미

셀미(SHELMY)

나나카세 야시토가 이끄는 뉴페이스팀의 일원으로 크리스와 함께 킹 오브 파이터즈 '97에서 과감하게 데뷔한 셀미. 눈을 가린 긴 앞머리와 뷰티스쿨에서나 볼 수

있는 댄싱 스타일로 강력한 던지기 등으로 인기를 더욱 상승시키고 있다. 이런 류의 캐릭터로서는 이례적으로 인기를 모으고 있다.



국적	: 프랑스
생일	: 2월 13일
나이	: 21살
신장	: 173cm
체중	: 68kg
혈액형	: B형
격투기	: 타격계
취미	: 밴드 + 영화감상
즐기는 음식	: 생선
특기	: 스케이트
자신의 보물	: 퍼스컴
싫어하는 것	: 고교 야구

챔프 추천기

■ ← ↘ ↓ ↙ → +B or D

■ ↓ ↘ ← → +B or D

■ ← ↘ ↓ ↙ → * ↘ ↓ ↙ →

+A or C

2D

미소녀



나니로

NAIRO

나코루루(NAKORURU)

나코루루는 당술과 웨인컬(관자재 유시술)의 능력을 계승한 집안에서 태어났다.



여러가지 신비한 능력을 갖고 있는 가족 중에서도 나코루루의 능력은 대단했다. 여느때처럼 신에게 기원하고 의식을 해방시켜 대자연의 소리를 듣고 대화를 했다. 대기는 언제나 따뜻하고 부드럽게 그녀를 감싸주었다.

그런데 그녀는 대기 중에서 사악한 파동이 전해져 오음을 느꼈다. 대자연의 조화를 깨뜨리는 존재가 있다고 생각한 나코루루는 보도 치치우

시를 갖고 수호새 마마하하, 늑대 시쿠류와 함께 사악한 기운의 근원지를 향해 고향을 떠난다.



유파: 시칸나카 무이 유도 무술
 무술명: 보도, 치치우시
 생년월일: 1771년 10월 11일
 출생지: 아이누모시리 카무이코탄
 혈액형: AB형
 신장: 5척 1촌
 B/W/H: 7 3/50/82
 취미: 자연의 소리를 듣는 것
 보물: 치치우시(아이누의 전사였던 아버지의 형상)
 좋아하는 것: 카무이코탄 숲과 동물들
 싫어하는 것: 자연을 오염시키는 나쁜 놈

챔프 추천기

- BC
- A
- 베기

2D

미소녀



CHARACTER

사블롯드

©SNK

샤를롯트(Charlotte)

1780년대. 프랑스는 극히 소수의 상류 귀족들이 사치와 모험을 누리면서 지내



고 있었다. 마을에는 빵 한조각도 얻을 수 없어 굶어 죽는 사람이 적지 않았음에도 불구하고...

샤를롯트는 귀족 출신이었지만 그렇게 높은 신분은 아니었고 특권 계층이 정권을 잡고 있는 것에 의문을 품기 시작했다. 그 때문인지 사교계에도 흥미를 갖지 못하고 검의 수련과 여우 사냥에 힘써 영지의 농민들의 삶에 접하는 것을 즐겼다. 그런 샤를롯트에게 농민들은 호감을 갖고 신뢰했다.

그런데 갑자기 각지를 습격해 온 이번 이 암흑신의 짓임을 알고 샤를롯트는 나라와 민중을 구하기 위해 여행에 나서게 된다. 물론 자신의 실력도 알기 위해서...

유파 : 없음

무기명 : 라롯슈

생년월일 : 1761년 2월 4일

출생지 : 프랑스

혈액형 : B형

신장 : 72인치

체중 : 105 톤트

B/W/H : 86/55/89

보물 : 첫사랑의 남성의 초상화

싫어하는 것 : 쥐

복플렉스 : 자존심이 강해 주위 사람들의 마음을 상하게 하는 것

존경하는 사람 : 무인인 아버지

챔프 추천기

■ ↘ ↓ ↙ +베기

■ → ↓ ↘ +베기

■ → ↘ ↓ ↙ ← +B



리무루루

리무루루

리무루루(LIMURURU)

리무루루는 언니 나코루루에는 미치지 않지만 무녀로서의 힘을 갖고 있었다. 아직 미숙한 그녀는 언니를 본받으려고 카무이코탄에 흘러 들어온 대자연의 소리에 귀를 기울여 매일 수행에 임한다. 나코루루가 미묘한 공기의 흐름에서 사악한 자



의 존재를 느꼈을 때 리무루루도 자연을 혼란시키는 그림자를 느끼고 '이 사악한 기운은 아마쿠사...' 라고 생각했다. 그에 의해 붕괴되려는 자연을 지키고 마성을 쓰러뜨리기 위해 리무루루는 얼음의 정령 콘루와 함께 여행에 나선다. 언니 나코루루를 조금이라도 돕기 위해...

유파 : 시간 나카무이 유도 무술

무기명 : 하하쿠루

생년월일 : 1774년 7월 6일

출생지 : 아이누모시리 카무이코탄

혈액형 : B형

신장 : 5척

B/W/H : 70/49/81

취미 : 정령의 소리를 듣는 것

보물 : 언니에게 받은 머리 장식

싫어하는 것 : 아마쿠사

컴플렉스 : 어린애 취급당하는 것

존경하는 사람 : 언니인 나코루루



챔프 추천기

■ ← ↘ ↓ +A

■ → ↓ ↘ +A

■ → ↘ ↓ ↙ ← (2회)+CD

2D
미소녀



CHUN-LI 춘리

춘리(CHUNLI)

SADRY

춘리는 크게 한숨을 쉬고 그대로 침대로 쓰러졌다. 행방불명된 아버지를 찾기 위해 용감하게 인터폴의 형사가 된 춘리였지만 조사는 이렇다할 진전을 보이지 않고 그저 세월만 지나갔다.

그러던 중, 춘리의 마음 속에는 떠나야겠다는 생각이 들었다. 때로는 최악의 상황까지 뇌리에 스쳐 지나갔다.

“아버지... 지금 도대체 어디서 무엇을 하고 있습니까...”

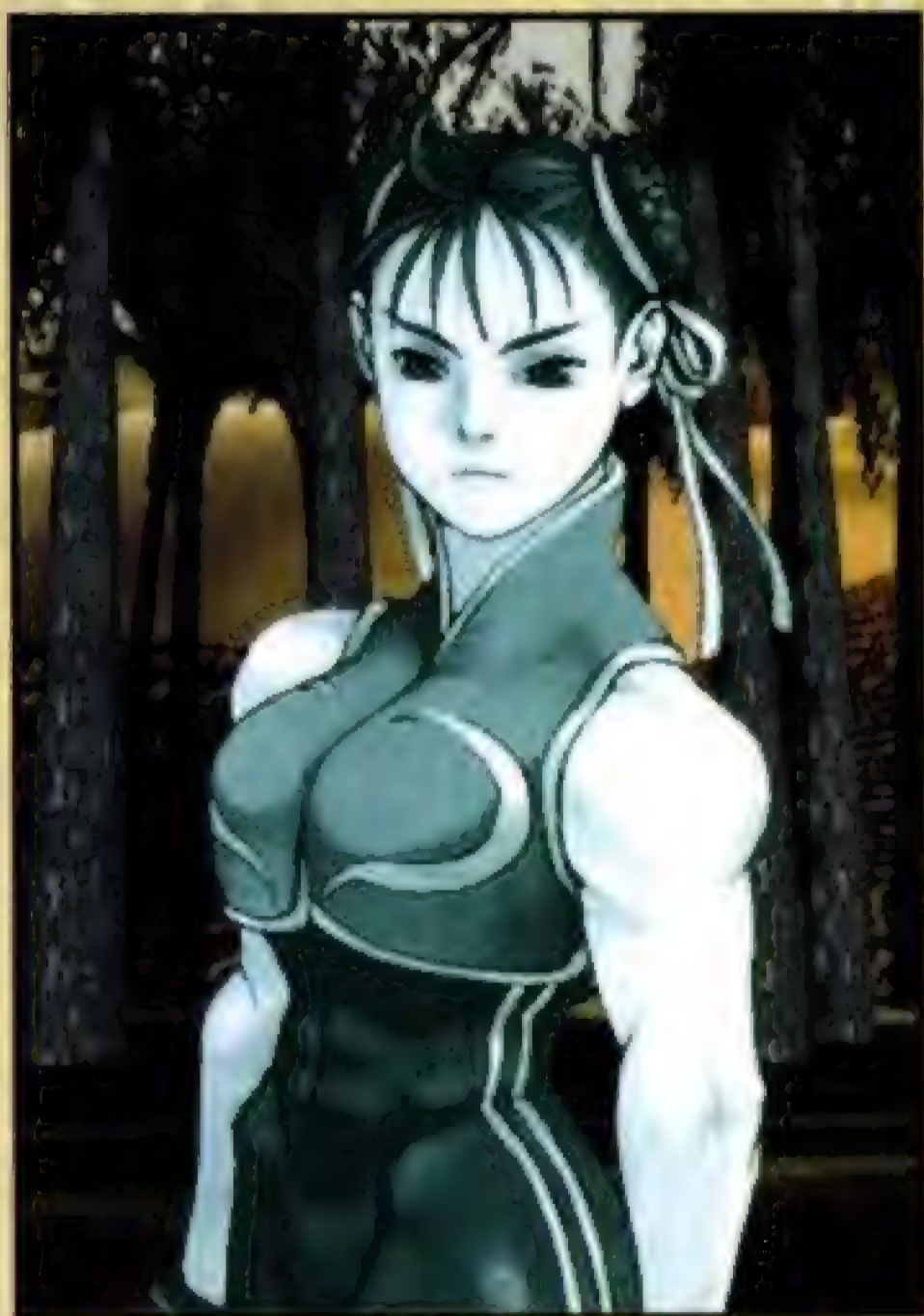
춘리는 시트를 붙잡고 울었다. 그러나 눈을 감자 쏟아져오는 전신의 피로가 이윽고 그녀를 잠의 세계로 끌고 갔다. 갑자기 전화가 울렸다. 그냥 그대로 자고 싶었지만 곧 전화를 받았다. 그 전화는 남자의 목소리였다.

“지금 쫓고 있는 사건의 뒤에는 네가 상상하는 것 이상의 큰 것이.. 상당히 큰 마약조직이 움직이고 있다. 그리고 그 조직은 모든 권력이란 권력은 다 쥐고 있다.

물론 경찰의 상층부 까지도... 가까이 오는 자를 기다리는 것은 죽음뿐이다... 조심해라...”

도대체 누가... 춘리는 수화기를 붙잡은 채 움직일 수 없었다. 이 수수께끼의 전화가 계기가 되어 춘리는 움직이기 시작했다.

그러나 한편으로 그것은 춘리를 결코 알 수 없는 암흑의 재앙으로 말려들게 하고 있는 것이기도 했다.



신장 : 169cm

B/W/H : 84/59/80

혈액형 : A형

챔프 추천기

■ ← 모아서 × → +K(1~3)

■ ↙ 모아서 ↘ ↗ +K(1~3)

■ ↓ ↘ → ↓ ↙ → +P(1~3)

2D
미소녀



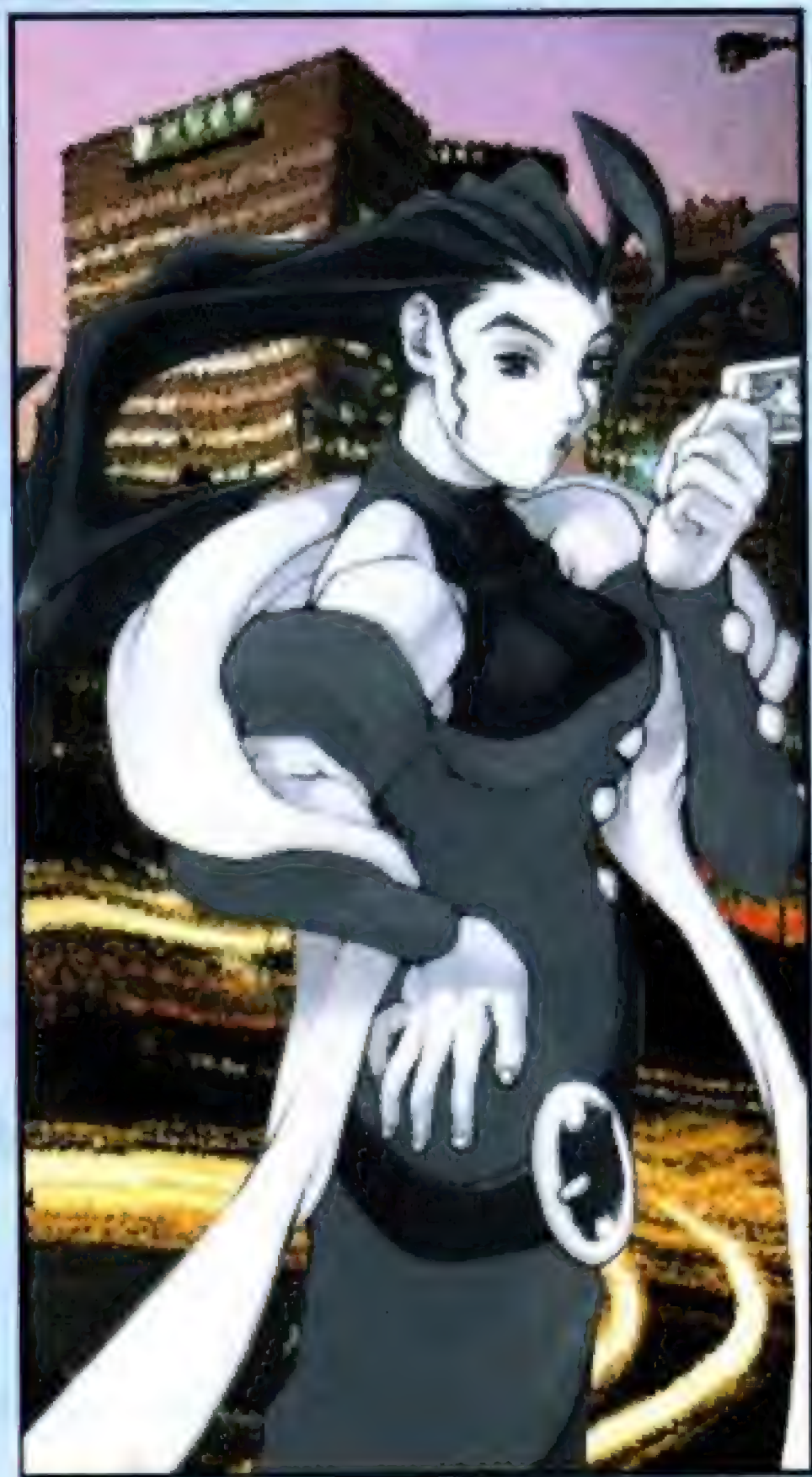
RO
S
타
로즈

CAPCOM

로즈(ROSE)

이전부터 무언가 불안정한 공기를 느껴왔다. 그것은 사악한 의지의 힘, 모든 것을 지배하려는 악의 파워. 그 힘이 바로 '소울 파워'라는 그녀 자신에게도 존재하는 것이었지만 그것은 그녀의 것과는 완전히 다른 것이었다. 어느 날 그녀는 꿈을 꿴다. 푸르고 차가운 증오의 불꽃이 세계에 퍼지는 것을. 지옥의 업보가 큰 혼이 되어 모든 것을 불태워버리는 광경을...

그것은 실로 공포였다. 그녀 자신이 두려워했던 것인 '소울 파워'에 의한 큰 불꽃을 암시하는 것이었다. 그 악몽을 끝 다음날 그녀는 혼자서 생각했다. 이상한 예감이었다. 꿈이 현실이 되기 전에 막지 않으면... 그러나... 그때 갑자기 사악한 기를 느꼈다. 그것은 차츰 이 장소로 가까이 오는 것 같았다. 그녀는 급히 문을 열고 집 앞으로 뛰어갔다.



그러나 그곳에는 아무 것도 이상한 것이 없었다... 아니! 그것은 확실히 이쪽으로 오고 있다! 그녀는 한번 더 정신을 집중했다. 수십대의 차가 그녀에게 맹렬한 스피드로 달려왔다. 그녀는 문득 그 차들 속에서 한 붉은 군복에 몸을 싣 남자가 타고 있는 것을 봤다. 푸르고 흰 오락가락 몸에 감고 있는 그 모습은 악몽 그것이었다. 그녀는 그를 응시했다.

그 순간, 군복의 남자가 돌아봤다. 그녀를 발견하고 이상한 웃음을 띄우면서... 로즈는 스승의 말을 기억해냈다. "언젠간 반드시 너는 격투의 장으로 발을 옮기게 될 것이다... 잊지 마라. '소울 파워'는 너에게 강력한 무기이기도 하고 극복할 수 없는 약점이기도 한 것을..." 이윽고 그녀는 이 말의 의미를, 잔혹한 운명과의 싸움 속에서 알게 된다.

신장 : 178cm

체중 : 54kg

B/W/H : 96/57/86

혈액형 : ?

챔프 추천기

■ ↓ ↘ ↙ ↘ ↙ +P(1~3)

■ ↓ ↘ ↙ ↘ ↙ +P(1~3)

■ ↓ ↘ ↙ ↘ ↙ +K(1~3)

2D
미소녀



SAKURA

사쿠라

사쿠라(SAKURA)

사쿠라의 학교 친구인 치토세 케이는 사쿠라가 힘세 보이는 남자만 발견하면 “저와 스트리트 파이트 하실래요”라고 말하는 위험천만(?)한 행동에 깜짝 놀랐다. 사쿠라의 이상한 행동은 이번이 처음이 아니었지만 요즘들어서는 정말로 이해할 수가 없었다. 아무래도 학교에 가는 도중에 스트리트 파이터(라고 사쿠라가 부르는 격투청년)에 흥미를 가진 것 같고 자신도 해보고 싶다고 말했었다. 어느날 두사람의 앞에 3인의 대학생 풍의 남자들이 히죽거리며 다가와 얘기를 걸어왔다. 확실히 날라리들이었다. 케이는 사쿠라의 손을 잡고 그곳을 벗어나려 했다.

“어이쿠!” 2인을 포위하는 남자들. 주위를 살펴보니 인기척이 뜸한 골목에 들어와 버렸다. 도망치려 하는 케이를 남자들 중 한명이 잡았다. “도와줘!”

“잠깐 당신들은 3명이고... 인질을 잡고.. 그런건 전혀 스트리트 파이트가 아녜요!” 사쿠라는 어리를 굽히는 자세를 잡고 상반신에 힘을 주었다. 남자들은 그 모습을 재미 있다는 듯이 보고 있었다. “간다앗!” 기합소리와 함께 사쿠라는 피겨스케이트의 스펀과 함께 빙글빙글 돌았다. 케이를 잡고 있는 남자쪽으로 서서히 접근해간다.



“뛰야. 그건” 웃어대는 남자들. 그러나 그 직후 사쿠라의 회전킥이 케이의 머리를 비껴서 남자의 머리에 정통으로 맞았다. 쓰러지는 남자. 나머지 두사람은 2명은 멍하게 있었지만 케이가 큰소리를 질러 도움을 청하자 도망갔다. “이젠.... 쓸데없는 짓은 하지 말라고”

“음... 이상해. 예정대로라면 공중에서 연속으로 퍽퍽 찬 다음 발차기로 끝이 나는 거였는데”

머리를 쥐어짜는 케이. 그곳을 황급히 빠져나오면서 사쿠라가 가진 흥미의 대상이 빨리 바뀌기를 바랄 뿐이었다.

신장 : 157cm

체중 : 42kg

B-80, W-60, H-84

혈액형 : A형

챔프 추천기

■ ↓ ↘ → ↓ ↘ → +P(1~3)

■ ↓ ↘ → ↓ ↘ +K(1~3)

■ ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← +K(1~3)

2D
미소녀



IBUKI

이부키

©CAPCOM

이부키(IBUKI)

STORY

어느 산간 지방의 조그마한 마을에서 사는 여자 고교생. 그렇지만 이 마을은 실제로 전국시대 때부터 지금까지 명맥을 유지해 온 닌자의 마을이었다. 그런 이유에서인지 이부키도 유치원에 들어가자마자 친구들과 함께 수련에 힘썼다. 일본 고대 무도를 종합한 닌자 체술을 구사하는 그녀는 예리한 몸 동작으로 상대의 의표를 찌르고 급소에 필살기 공격을 하는 파이터였다. 그러나 아무리 닌자라고는 하지만

보통의 여학생이기도 한 그녀는 청소년 아이돌 스타를 좋아하는 일면도 갖고 있다.



본명 : 이부키

신장 : 155Cm

체중 : 42Kg

나이 : 15세

직업 : 여자 고등학생

무술 스타일 : 일본 고무술 + 인술

좋아하는 것 : 아이돌 스타

B-85 W-52 H-87

참

□ ← ↘ ↓ ↙ → + K

□ → ↓ ↘ → ↓ ↙ + P

□ → ↘ ↓ ↙ ← + P

2D
미소녀



MORRIGAN

모리건

©CAPCOM

GAME CHAMP JANUARY 1998

모리건(MORRIGAN)

모리건의 보호자(?) 베리올의 몰락 후, 그녀는 '마왕'의 칭호를 받는 자격을 포기하고 그 전처럼 편안한 생활을 선택했다.

마왕이 되어서 따분한 세월을 보내는 것은 싫었다.

계속해서 데미트리와 결전하고 있을 때 그녀의 성이 갑자기 어두운 공간 '마차원'으로 날라가 버렸다.

"굿 타이밍이네... 새로운 놀이 장소가 필요했는데..."

뭔가 잃어버린 듯한 것이 돌아온 것 같은 느낌. 어딘가에서 들려오는 슬픈 듯한 소리가 그녀의 가슴에 뜨겁게 울린다.



출신지 : 스코틀랜드

태어난 해 : 1678년

신장 : 172Cm

체중 : 58Kg



챔프 추천기

■(접근해서) → ↓ ↘ ↙ ←

+중P or 강P

■공중에서 ↘ ↙ +PP

→ ↓ ↘ ↙ ← +K

2D
미소녀



FELICIA

펠리시아

펠리시아(FELICIA)

SADRY

“뮤지컬 스타가 된다...” 펠리시아의 소원은 드디어 이루어져 그녀의 환경을 일시에 바꿔 버렸다. 노래하고 춤추고 관객과 즐거운 시간을 보내는 멋진 생활.

그러나 세상에는 자신처럼 고아인 사람도 많이 있다.

“어떻게 하면 모두 행복하게 될 수 있을까?” 문득 이런 의문이 생겼는데 갑자기 누군가의 힘으로 그녀의 혼은 멀리 ‘마차원’으로 소환되고 만다. 이유도 모른 채 이상한 곳으로 가고 있는 펠리시아.

그렇지만 앞으로 계속 진행할 수밖에 없다. 행복은 자신의 힘으로 만들어야 한다고 엄마에게서 배웠기 때문에...



출신지 : 미국

태어난 해 : 1967년

신장 : 168cm

체중 : 58Kg(고양이 4.1Kg)

챔프 추천기

■ → ↓ ↘ +P

■ → ↓ ↘ +PP

■ → ↘ ↓ ↙ ← +KK



리이리이



레이레이(LEI LEI)

SAGA

어느 나라에 살고 있는, 사이가 좋은 어느 쌍둥이 자매. 두 사람은 16세의 생일 밤에 같은 꿈을 꾀다. 다음날 아침 이상한 힘이 움직이는 것을 느끼고 얼굴을 마주 본다. 그리고 그날 밤 두 사람은 이번에는 악몽 때문에 의식 불명상태가 된다. 눈깜짝할 사이에 그녀들의 의식은 알지 못하는 공간으로 날아간다. 의식에 새겨진 전세의 능력... '이형전신의 술'에 의해 파워를 다시 얻는다. 이 세계에서 되돌아가기 위해서는 레이레이 자매가 힘을 합치지 않으면 안된다고 생각한 두 사람은 자신들의 능력에 의심을 품으면서도 마물의 어둠 속으로 전진한다.



본명 : 레이레이
 생년월일 : 1730년
 출신지 : 중국
 신장 : 155Cm
 체중 : 43Kg
 B-83 W-59 H-86

챔프 추천기

- (공중에서) ↓ ↘ ↙ ← +PP
- → ↘ ↓ ↙ ← +중P or 대P
- 소K 대K 중P 중P ↑

2D
미소녀



데빌 마인

릴리스

릴리스(LILITH)

STORY

모리건의 생일날, 마(魔)와 베리올에 의해 봉인된 마력의 일부. 자신의 능력을 제어하지 못하고 자멸해 버렸다. 300년의 세월이 지나 그 마력은 봉인의 어둠에서 혼이 되어 마계에 서서히 생기는 모리건을 발견한 또 한명의 인격, 릴리스가 되었다. 제다는 릴리스의 마음에 들어가 '가치있는 혼' 수집을 위해 '덧없는 몸'을 주고 협력을 재촉한다. "드디어 하나가 되는군... 실제의 몸하고..."

제다의 간계로 인해 받은 얼마 되지 않는 시간에 릴리스는 혼의 모든 것을 건다.



본명 : 앤스랜드
 생년월일 : 불명
 출신지 : 마계 봉인 공간
 신장 : 168 Cm
 체중 : 54Kg
 B-74 W-59 H-83

챔프 추천기

- → ↓ ↘ ↙ P
- 공중에서 ↓ ↘ ↙ +P
- → ↓ ↘ ↙ +PP

2D
미소녀



BULBLIGHT

바빛타

©CAPCOM

바렛타(BULLETA)

SO SADRY
 사랑도 용기도 '돈' 앞에서는 무가치하다라는 인간들의 현실 세계에서 이같은 상식을 부정하는 사람은 없다. 어린 다크 언터 '바렛타' 도 그 철칙에 충실한 소녀였다. 어느날 일을 하다가 갑자기 그녀는 수수께끼의 공간에 발려 들어간다. 그곳은 마계. 명왕 제다가 만들어 낸 폐쇄공간 '마차원'이었다. 다크 스토커즈와 같은 어두운 마음을 갖고 있다고 인정된 것이다.

망설일 틈 없이 빨리 마물들을 일망타진할 계획을 세우는 바렛타.

"우후후후... 모두를 내 먹이로.... 오랜만에 큰 벌이가 되겠어..."



본명 : 불명

나이 : 10세 - 14세 추정

출신지 : 북유럽

신장 : 142Cm

체중 : 37Kg

B-74 W-58 H-75

챔프 추천기

■ → ↘ ↓ ↙ ← + P

■ ← 모아서 → + P P

■ → ↓ ↘ + P P

세계 최고의 사이버 비스녀

다테 코코 (伊達 幸子)



가수, 배우, 애니메이션과 게임 캐릭터. 최근 "아이돌"이라고 불리워지는 여성은 무수히 많다. 그러나 이들과는 또 다른 컨셉으로 태어난 한 사람, 새로운 아이돌이 있다. 그녀의 이름이 바로 「다테 코코」이다.
"어쨌든 코코라는 아이가 있다는 것을 세상에 알리고 싶습니다. 텔레비전과 컴퓨터 속에서만이 아니라 여러분의 마음 속에 확실히 '있다' 라는 실감을 주고 싶습니다"

'일본 최초의 CG 아이돌' 이라고는 하지만 올해 겨우 16세. 그녀의 매니저 사무소 측의 뜨거운 반응에 비해 정작 본인은 냉정하다. "요즘에는 게임에 나오면 대단한 인기를 얻고 있지 않습니까? 그것에 관해 조금은 알 것 같은데 '제가 윤이나 사라보다도 훨씬 인기있는 존재야'라니 상당히 부끄럽습니다" 생긴 것과는 달리 성격이 골골한 편인 그녀는 자신에 있어서 가장 마음에 드는 부분이 스포츠 선수와 같은 강인한 체력이라고 말한다.

"좁은 이웃에 살고 있었으면 외국인과 놀거나 어릴 적부터 아버지를 따라 다녔던 라이브 하우스에서 자연스럽게 몸에 익힌 겁니다." 다테코라고 불리우는 애칭은 귀여운 느낌이라서 마음에 들지만 '킵택' 이라느니 '콩콩' 이라고 불리는 것은 정말 싫다고 한다. 앞으로는 가수로서 열심히 활동하겠다는 코코 그녀의 영원인 일본 가수들의 최고의 무대 "홍백제 출연"의 꿈을 이루고 일본뿐 아니라 전세계를 '코코 신드롬'으로 석권하는 그런 날이 언젠가 올 지도 모르겠다.

PROFILE

생년월일: 1979년 10월 29일 생

출신지: 일본 동경

혈액형: A형

신장: 163cm

체중: 43kg

B-83, W-56, H-82

특기: 모든 스포츠, 댄스, 일러스트 그리기

경망하는 사람: 머리머 캐리

좋아하는 배우: 크리스찬 슬러터

특생시 안에있는 패스트푸드점에서 아르바이트를 하고 있던중 현재의 소속 사무소에 스카웃되었다.



C GAME **HAMP**

JANUARY 1998 특별부록

주·제우미디어

VIVA

공개자료/상용(정품) 게임은 이제 VIVA에서 받으세요
접속방법 : 01410, 01411로 접속후 VIVA를 입력하세요

문의: (02) 672-1410

VIVA 자료실에서만 받을수있다

이야기7.0, 이야기7.3 및 정품게임/상용게임을 VIVA 자료실에서 받을수 있습니다.

VIVA의 정보가 새로워졌습니다

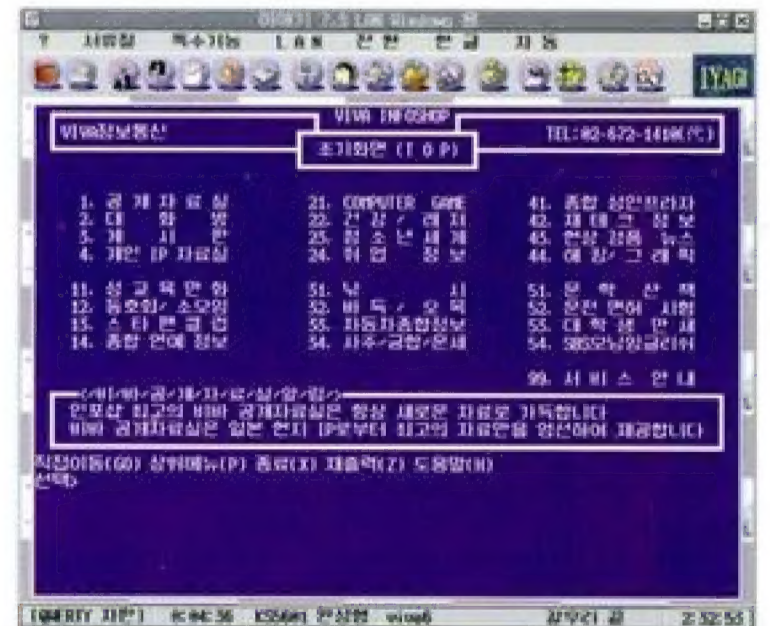
성교육만화, 청소년세계, 건강/ 레져, 사주/궁합/운세,재테크, 대학생만세, 개인IP자료실 등 새로운 정보가 준비되어 있습니다.(10개의 신규정보서비스)

VIVA 자료실의 대혁신

- * 이야기7.0, 이야기7.3 정식 버전 제공
- * 상용(정품)게임 독점계약 제공



따르릉~~~! 따르릉~~~!
 친구1: 여보세용 ?
 친구2: 아, 친구! 백업 CD사러가자.
 친구1: 뭐라고 백업 CD?
 친구2: 응, 왜 ?
 친구1: 무시칸 놈! 아직도 VIVA를 모르고있다니.
 친구2: 오잉! 비바? (왕놀렘)
 친구1: 그래 비바에는 없는 자료가 있다는 것은 있을수 없는일. 있다면, 천재지변
 친구2: 무시라. 그런곳이 있었다고?
 친구1: 그래. 비바에서는 정식게임은 물론 이야기 프로그램까지 정식계약을 통하여 제공하고있다구.
 친구2: 아! 전화 끊자.
 친구1: 왜 ?
 친구2: 비바 자료실 가자지 !



ATOM

개인IP 사업은 이제 ATOM에서 시작하세요
접속방법: 01410, 01411로 접속후 ATOM을 입력하세요.

문의: (02) 679-8338